СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

2 ПОСТЕРА

НАКЛЕЙКА

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК DVD VIDEO

GameLand Magazine

(game)land hi-fun media

9 771609 103003 15031

publishing for enthusiasts

PC || PS2 || PS3 || GAMECUBE || WII || XBOX || XBOX 360 || GBA || DS || PSP

15#216 | АВГУСТ | 2006



DS Lite
Обновленная Nintendo DS уже в России

Новая рубрика на диске **Ретро**

ХИТ!?
God of War II
Вся правда о жизни и смерти чудовищ Эллады

ХИТ!?
Company of Heroes
Новая RTS от создателей Homeworld

FlatOut 2
Подружим водителя с лобовым стеклом!

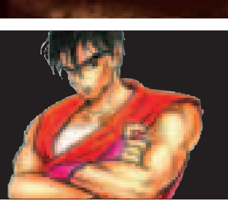
Японские игры для PC
Вгоните свой компьютер в краску!

Metal Gear Solid: Portable Ops
Кодзима образумился! Настоящий MGS для PSP!

Jagged Alliance 3D
Трехмерный римейк культовой стратегии

ТЕМА НОМЕРА
Heavenly Sword

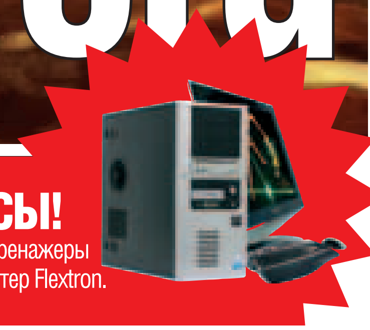
ЖАНР BEAT'EM UP
Когда-то добро было с одними только кулаками. Без всяких там гранатометов.



ПОЛ АНДЕРСОН
Жизнь и творчество режиссера «Обители зла» и «Смертельной битвы».



КОНКУРСЫ!
На кону – мозготренажеры для DS и компьютер Flextron.




Акелла
ЖАНР ACTION / СИМУЛЯТОР БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ
ОПЕРАЦИЯ
ФЛЭШПОИНТ
2
ARMED ASSAULT
«Операция "Флэшпоинт" 2» - яркое доказательство эволюции в жанре военных симуляторов. О настолько грандиозной арене боевых действий раньше нельзя было и мечтать. Свобода передвижения на двухстах квадратных километрах виртуального пространства подкрепляется внушительным числом единиц самой разнообразной военной техники. А интерес к происходящему на поле боя - высоким искусственным интеллектом компьютерных оппонентов и реалистичной симуляцией боевых действий.
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
• Современный графический движок и прекрасная анимация
• Широкий выбор оружия и средств передвижения
• Уникальный искусственный интеллект виртуальных врагов
• Динамическая подгрузка уровней, позволяющая загружать огромные территории и огромное множество объектов на них
• Многопользовательский режим: поддержка более 60-ти игроков (или компьютерных ботов) с возможностью подключиться к игре в любой момент
• Кооперативная игра, а также ранее нигде не встречавшиеся режимы игры
• Наличие и поддержка инструментария для создания пользовательских дополнений, встроенный редактор сценариев
• Динамичное изменение погоды и времени суток (в игре реализованы приливы, изменение вида звездного неба)
• Миссии кампании основаны на реальных событиях, происходящих в мире
Bohemia Interactive
© 2008 "Akella" © 2008 Bohemia Interactive. All rights reserved.
"Bohemia Interactive"® is a registered trademark and "Armed Assault"™ is a trademark of Bohemia Interactive™.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@magbox.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Акелла

СТРАНА ИГР

АВГУСТ #15(216) 2006

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ
КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Основан в 1996 году

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц

http://www.gameland.ru

СЛОВО РЕДАКТОРА



Всем превед!

Последние две недели прошли в редакции под знаком Dr Kawashima's Brain Training. Поначалу мы сомневались, стоит ли этот сборник логических задачек называть игрой и всерьез ставить ему оценку. Но если он способен отвлечь сразу пять человек от работы над номером и побоищ в Unreal Tournament – почему бы и нет?

Тема этого номера – Heavenly Sword, пожалуй, самый раскрученный проект для PlayStation 3. Он, наверное, не самый лучший и не самый ожидаемый, зато находится на финальной стадии разработки и поступит в продажу одновременно с новой консолью. На E3 2006 мы изучили демо-версию и собрали максимум информации, которой и поделимся с вами. Сопровождается эта статья обширным спецматериалом о полузабытом ныне жанре beat'em up. А ведь именно в Final Fight и Golden Axe черпали свое вдохновение разработчики Heavenly Sword. То же можно сказать о God of War II – боевике для PlayStation 2, попавшем в рубрику «Хит».

Этот номер, как и предыдущие, не остался без нововведений. Во-первых, мы ввели мини-рубрику «Горячая тема». В ней будут публиковаться подборки новостей, посвященных узким, но очень популярным темам – например, «Игры для Wii» или, скажем, «Сериал Metal Gear». На этот раз в ней собрана свежая информация о готовящихся к выходу японских RPG. Мы также расширили «Ретро», добавив галерею со скриншотами игр времен SNES и Mega Drive. Реформе подвергся раздел «Хит-парады»: на смену семи английским чартам по разным платформам пришел более наглядный сводный чарт. Наконец, вернулось традиционное «Слово команды», где сотрудники редакции рассказывают о себе и журнале в свободной форме.

Ну и на сладкое – шокирующее исследование японских игр для PC. Вы узнаете, как тамошние геймеры используют компьютер, и увидите, как это выглядит. Учтите, что попавшие в статью картинки – лишь цветочки, 500 мегабайт ягодок не прошли цензуру!

Константин Говорун

ТЕ, КТО

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	и.о. главного редактора
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	зам. главного редактора
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Валерий Корнеев	valkorn@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Игорь Сонин	zontique@gameland.ru	спецкорреспондент
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор рубрики «Киберспорт»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Антон Карпин	karprin@gameland.ru	редактор рубрики «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	редактор DVD-видео
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Леонид Андруцкий	leonid@gameland.ru	дизайнер
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой гр.
Телефон:	(495)935-7034 (342)	

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова	alyona@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Теодорович	teodorovich@gameland.ru	главный редактор
Иван Солякин	ivan@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе gameland
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Ольга Курбакова	kurbakova@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Мещеров Кирилл	mk@glc.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Борис Скворцов	boris@gameland.ru	оперативный директор
Олег Полянский	polyanskiy@gameland.ru	издатель
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Oleg Polyansky	polyanskiy@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; *Тел.: (495)250-4629*
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров Цена свободная

АВГУСТ #15(216) 2006

В НОМЕРЕ



Японские игры для PC
Хотите знать о японских играх все? Final Fantasy, Tekken, Metal Gear Solid и Soul Calibur – это вершина айсберга, который на девять десятых погружен в воду. Хиты международного уровня настолько же представляют национальный игропром, насколько Heroes of Might & Magic 5 можно назвать русской игрой. /118

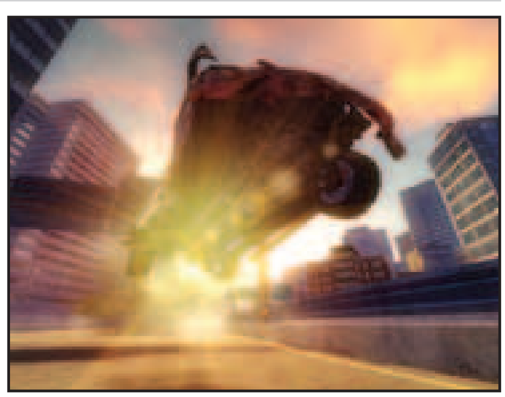


COMPANY OF HEROES

ХИТ
В СОНМЕ СТРАТЕГИЙ ПРО ВТОРУЮ МИРОВУЮ COMPANY OF HEROES ВЫДЕЛЯЕТСЯ, ПОДОБНО НЕЗЫБЛЕМОМУ УТЕСУ СРЕДИ ВОЛН. НЕБЫВАЛОЙ КРАСОТЫ СКРИНШОТЫ И РЕПУТАЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ ЗАСТАВЛЯЮТ ПОВЕРИТЬ – ЖАНР ОЖИДАЕТ СЕРЬЕЗНОЕ ПОТРЯСЕНИЕ. /48



ОБЗОР
МЫ С САМОГО НАЧАЛА ПОДОЗРЕВАЛИ, ЧТО ME & MY KATAMARI – КОСТЬ, БРОШЕННАЯ ВСЕМ ВЛАДЕЛЬЦАМ PLAYSTATION PORTABLE. ПОНЯТНОЕ ДЕЛО, ИЗМЕНИЛОСЬ УПРАВЛЕНИЕ, НО ЗАЧЕМ ЖЕ ЗДЕСЬ ТАК МАЛО УРОВНЕЙ? И, КСТАТИ, КУДА ПОДЕВАЛСЯ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕР? /100

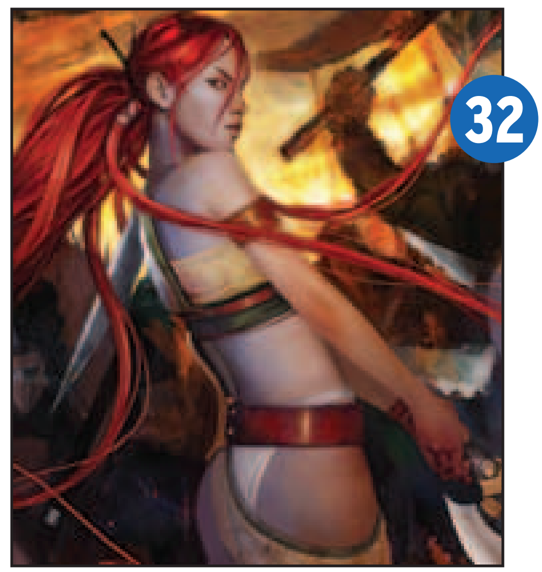


ОБЗОР
FLATOUT ВЫРВАЛАСЬ НА ГОНОЧНУЮ АРЕНУ СОВЕРШЕННО НЕОЖИДАННО ДЛЯ ВСЕХ. РАЗВАЛИВАЮЩИЕСЯ НА ЧАСТИ МАШИНЫ, БЕЗУМНЫЕ МИНИ-ИГРЫ И ЗАБОЙНЫЙ САУНДТРЕК ПОКОРИЛИ ВСЕХ. В ПРОДОЛЖЕНИИ НАС ЖДЕТ ТО ЖЕ САМОЕ – ТОЛЬКО В БОЛЬШЕМ КОЛИЧЕСТВЕ. /110

НОВОСТИ

НЕ ПРОПУСТИТЕ

ТЕМА НОМЕРА



ХИТ?!

СПЕЦ

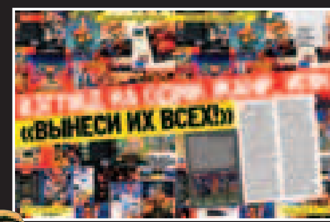
СЛОВО КОМАНДЫ

JAGGED ALLIANCE 3D – ТРЕХМЕРНОЕ ПЕРЕЛОЖЕНИЕ КЛАССИКИ.



DS Lite

Она сбросила вес, побывала у пластического хирурга и отказалась от когда-то любимого серебряного цвета. Красотка, вскружившая головы чинных японцев, привезла в Европу два наряда: черный и белый. Встречайте – DS lite теперь и в России! /84



Жанр Beat'em Up

Азарт уличных потасовок, интригующие секреты восточных боевых искусств, неравные битвы и верные друзья, готовые поддержать в любой момент, — как устоять перед такой гремучей смесью? Былые короли аркад, игры жанра beat-'em up, предстают во всем многообразии. Возможно, мы еще увидим черты Double Dragon или Streets of Rage в новомодных проектах? /38



74

GARFIELD 2
НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ САМОГО ТОЛСТОГО И ЛЕНИВОГО КОТА В МИРЕ



108

RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR
ИСТОРИЧЕСКИЕ ЛИЧНОСТИ В ОДИНОЧКУ РАСПРАВЛЯЮТСЯ С ВРАЖЕСКИМИ АРМИЯМИ.

КОМПЛЕКТАЦИЯ

Один двухсторонний постер
сторона А: Company of Heroes
сторона В: Rise & Fall: Civilizations at War

наклейка
Heavenly Sword

один DVD





162

Мы тестируем видеокарту от Sapphire с мощной системой охлаждения.

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ИГРЫ В НОМЕРЕ



PC



PlayStation 2



Xbox 360



Xbox



Nintendo DS



PlayStation 3



Game Boy Advance



PSP



С помощью списка игр в номере вы легко можете найти проекты для интересующей вас платформы.



Акелла
ЖАНР СТРАТЕГИЯ
ВЫ УВИДИТЕ ДИКИЙ ЗАПАД В СОВЕРШЕННО НОВОМ СВЕТЕ
DESPERADOS 2
COOPER'S REVENGE
12+
PC DVD ROM
www.desperados2.com
www.atari.com
ATARI
Spellbound
ВАС ЖДЕТ ОДНО ИЗ САМЫХ ЗАХВАТЫВАЮЩИХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ НА ДИКОМ ЗАПАДЕ. ЭТА ИГРА ОБЪЕДИНЯЕТ ТАКТИКУ И СТРАТЕГИЮ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ С РЕВОЛЮЦИОННЫМ 3D ВИДОМ, ПОЗВОЛЯЮЩИМ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ ПЕРЕКЛЮЧИТЬСЯ ОТ ОБЗОРА ТЕРРИТОРИИ СВЕРХУ К ВИДУ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА.
СОЮЗ
М.видео
ВИДЕОЛЕНД
© 2006 Atari Europe SASU. Developed by Spellbound.
Акella

НОМУРА И КОДЗИМА ЗА PS3

Известные японские разработчики уверены в успехе консоли Sony.





Ведущие деятели игровой индустрии – Хидео Кодзима и Тэцуя Номура – в один голос утверждают, что PlayStation 3 сохранит первенство среди консолей нового поколения и после запуска, и в последующие годы. Особенно не скупился на похвалы создатель Metal Gear Solid. По словам Хидео Кодзимы, играть на PlayStation 3 – все равно, что отправиться на сеанс в кинотеатр, Xbox 360 уместней сравнить с просмотром DVD дома, а Wii дотягивает лишь до телевизионной программы. И если думать о будущем индустрии, лучше бы победителем в битве платформ оказался «кинотеатр». Хотя Кодзима-сан изо всех сил поддерживает PS3 еще с мая прошлого года, когда о консоли было объявлено впервые, он не закрывает глаза на недостатки детища Sony. Особо расстраивают папу Солида Снейка пропавшая из геймпада функция вибрации и чрезмерно высокая по нынешним меркам цена. Впрочем, по поводу стоимости Кодзима добавил, что вскоре дело изменится, если Blu-Ray и встроенный жесткий диск придутся геймерам по душе – тогда 600 долларов перестанут казаться такой уж астрономической суммой. Тэцуя Номура из Square Enix был не столь категоричен в суждениях и чуть сузил временные рамки: по его словам, PS3 останется самой удачной консолью для разработчиков, как минимум, на ближайшие дватри года. «Я уверен, что все игры для PS3, которые мы сделаем и выпустим, будут иметь успех на рынке», – сообщил знаменитый дизайнер и бессменный режиссер сериала Kingdom Hearts. ■

КУПИ-ПРОДАЙ НА WII

Сетевой сервис консоли Wii все больше напоминает Xbox Live корпорации Microsoft.



Президент американского отделения компании Nintendo Реджи Филс-Эйм подтвердил, что игровая система Wii проникласьторговым духом. Иначе говоря, с помощью сервиса WiiConnect 24 геймеры вольны скачивать из Сети разнообразные «примочки» к играм за небольшую мзду.

Мысль обеспечивать платный онлайновый доступ к дополнительным уровням и предметам впервые пришла в голову корпорации Microsoft, которая и воплотила ее с помощью службы Xbox Live. Конкуренты не дремали: Nintendo и Sony решили взять удачную идею на вооружение и использовать в консолях нового поколения.

Говоря о причинах, побудивших «Большую N» создать своеобразный виртуальный магазин, Филс-Эйм заявил, что компания в первую очередь думала о своих партнерах из числа издателей. «Если у наших коллег есть желание заниматься продажей дополнений к играм, Wii вручает им карты в руки», – сообщил он. ■

КОРОТКО

КОМПАНИЯ NINTENDO готовит к выпуску в Японии игровую систему DS Lite розового, как незабвенная кофточка госпожи Ароян, цвета. Уже двадцатого июля одержимые японки (и, подозреваем, некоторые японцы) выстроятся в очереди перед магазинами ради заветной версии сверхпопулярной системы. Стоить она, в переводе на более знакомые нам деньги, будет около 116 евро.

ОДИН ИЗ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ КОМПАНИИ TOSHIBA предположил, что в будущем Microsoft удивит рынок версией Xbox 360 со встроенным HD-DVD приводом. Представители корпорации Билла Гейтса ответили молниеносно: подобных планов у Microsoft нет и никогда не было.

ГЛАВА UBISOFT ИВ ЖИЛЬМО УВЕРЕН, что компании Sony придется снизить цену PlayStation 3 уже в 2007 году, если она хочет на равных соперничать с Xbox 360. По мнению президента одного из ведущих мировых издательств, именно высокая стоимость может сильно снизить шансы PS3 на победу в новой консольной войне.

КОМПАНИЯ ENTERBRAIN ПРОВЕЛА исследование и убедилась: японский игровой рынок в первой половине нынешнего года вырос на 33% по сравнению с годом прошедшим. Причина столь резкого роста индустрии, которая в последние годы переживала затяжной кризис, – феноменальные продажи игровых систем DS Lite и Nintendo DS, а также игр для них.

КОМПАНИЯ NINTENDO объявила, что в первые десять дней продаж на территории Европы было реализовано 200 тысяч экземпляров консоли DS Lite.

НОВЫЙ ГЕЙМПАД ДЛЯ XBOX 360?

Представляющий корпорацию Microsoft Питер «ни дня без интервью» Мур подбросил любителям домыслов свежую тему для пересудов. Он заявил, что нельзя исключать появления в продаже нового геймпада для консоли Xbox 360. По словам Питера, нынешняя версия контроллера со всеми ее аналоговыми рукоятками, триггерами и кнопками чересчур сложна для многих людей, а значит, отпугивает потенциальных покупателей. В качестве примера он сослался на собственную четырнадцатилетнюю дочь, которой очень нравится Project Gotham Racing, но совсем не нравится выяснять, какая кнопка за что отвечает.

Также Питер в очередной раз признался в любви к консоли Wii и ее контроллеру (интересно, в Microsoft принято увольнять за пропаганду товаров конкурентов?). Не исключено, что именно Wii вдохновила его на рассуждения о новом геймпаде для X360, ведь как раз с простотой управления Nintendo связывает свои планы по привлечению к играм новой аудитории.

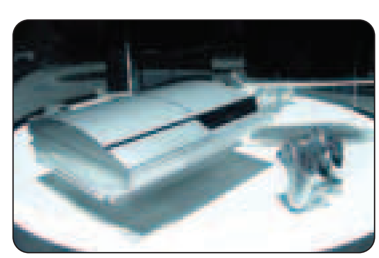
Впрочем, господин Мур одумался столь же прытко, как разоткровенничался, и отметил, что хоть Microsoft и не прочь на досуге поразмышлять о более простом и понятном для казуалов геймпаде, никаких конкретных планов у корпорации пока нет. ■



150 ТЫСЯЧ PS3 ДЛЯ БРИТАНЦЕВ?

Представителям Sony пришлось выступить с опровержением информации, опубликованной в журнале Official Playstation Magazine. В статье намекалось, что японская компания собирается в период запуска PlayStation 3 поставить в Великобританию всего 150 тысяч экземпляров консоли – возмутительно низкая цифра для крупнейшего в Европе игрового рынка.

Как сообщили сотрудники Sony, они еще не решили, как именно распределить приставки по регионам в конце нынешнего года. Точно известно лишь, что к началу продаж будет подготовлено около 2 миллионов консолей, а к концу нынешнего финансового года (то есть – к концу марта 2007) общее количество сошедших с конвейера PS3 достигнет отметки в 6 миллионов. ■



«MICROSOFT НАС КОПИРУЕТ!»

Представитель Sony обвиняет Microsoft в отсутствии стратегии и плагиате идей.

Пока PlayStation 3 и Wii переминаются на старте, одновременно с которым начнется новый виток эпической грызни между Microsoft, Sony и Nintendo за игровой рынок, у представителей компаний есть время отпустить парутройку едких замечаний в адрес конкурентов. Чем они, кстати, с удовольствием занимаются. Совсем недавно слово взял глава американского отделения Sony Каз Хираи: в своем интервью он клеймил позором корпорацию Microsoft. «Стоит нам выбрать путь, Microsoft неизменно прется следом – мы просто не можем стряхнуть этих ребят с хвоста, – откровенничал господин Хираи, попивая кофе в обществе журналистов Official PlayStation Magazine. – Я-то думал, они изобретут наконец хоть что-то свое, но нет – Microsoft продолжает в точности повторять каждый наш шаг». Этого Хираи-сану показалось мало, и он не преминул высказаться о внешнем HD-DVD приводе, который Microsoft собирается выпустить для Xbox 360 в нынешнем году: «Мне вы ведь не станете задавать вопросы, вроде: «Сойдет ли этот ваш внешний Blu-ray привод для игр или только для фильмов?» Вот что бывает, когда запускаешь в продажу что-либо слишком рано, не успев все довести до ума», – безапелляционно заявил Хираи. Любопытное заявление, чего уж там. А пассаж про «повторяющую каждый шаг» Microsoft вообще достоин медали за гениальность. Видимо, господин Хираи забыл, у кого Sony «одолжила» идею онлайнового сервиса для PlayStation 3. ■

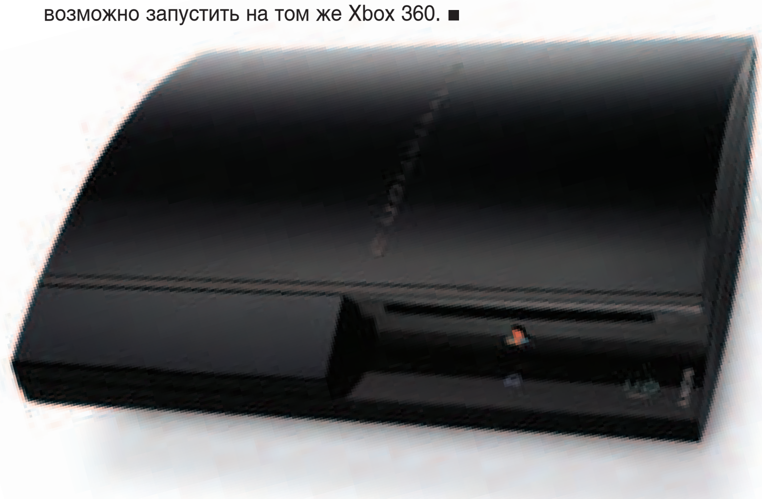


SONY О ЦИФРОВОЙ ДИСТРИБУЦИИ

Представители компании Sony считают распространение игр через Сеть выгодным для индустрии.

Как полагают в компании Sony, система цифрового распространения игр, которая будет использоваться в PlayStation 3, пойдет на пользу не только игрокам, но и самой индустрии. Возможность поставлять проекты напрямую геймерам наверняка придется по вкусу начинающим разработчикам, упростив выход на рынок. Кроме того, распространение игр по Сети позволит деятелям индустрии пробиться во все регионы и снизит уровень риска при выпуске новых продуктов.

Представители Sony объявили также, что в ассортимент войдут собственные разработки компании. В этом сотрудники японского гиганта видят свое преимущество перед Microsoft, которая предпочитает привлекать к созданию проектов для Xbox Live Arcade третьих лиц. Сообщается, что все предназначенные для цифровой продажи проекты «первой волны» являются уникальными и создаются с учетом особенностей PlayStation 3 – часть их просто невозможно запустить на том же Xbox 360. ■



MERCENARIES 2 НА XBOX 360?

«Почему бы и нет», – решили представители Pandemic Studios

Mercenaries 2: World in Flames от Pandemic Studios может выйти не только для PlayStation 3, о чем было объявлено на майской выставке E3, но и для Xbox 360. Об этом поведали публике сами сотрудники студии. Пока они занимаются версией для PS3, однако о консоли Microsoft забывать не торопятся. Возможно, окончательное решение о платформенной принадлежности игры будет объявлено тогда же, когда и имя ее издателя, поисками которого Pandemic сейчас занята. От себя добавим, что первая часть Mercenaries вышла в версиях для PlayStation 2 и Xbox. ■



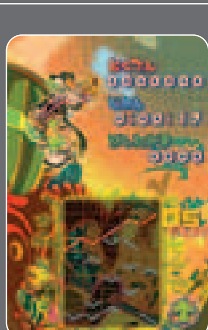


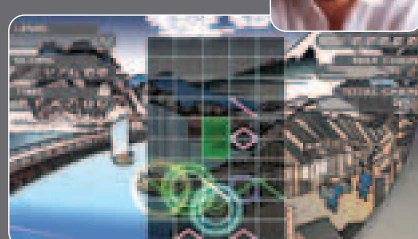
НОВЫЕ ПАЗЛЫ ОТ МИДЗУГУТИ

Создатель Lumines взялся сразу за два проекта для портативных систем Sony и Nintendo.



Тэцуя Мидзугути, в биографию которого золотыми буквами вписана работа над Space Channel 5, Lumines и Meteos, взвалил на плечи бремя продюсирования двух новых проектов для PlayStation Portable и Nintendo DS.





Игра для PSP называется Gunpey-R (сокращенное Gunpey Reverse). Геймеры со стажем могут припомнить, что первый Gunpey-проект вышел еще на Wonderswan и был назван в честь Гумпэя Йокой – ныне покойного создателя оригинального Game Boy. По сути Gunpey-R – музыкальный пазл. В нем, как и в Lumines того же Мидзугути, будут использоваться так называемые «скины» – комбинации из графических и музыкальных тем, которые откроются в процессе прохождения. Игровой процесс незамысловат: необходимо передвигать по экрану квадратные панели, чтобы образовать из них линии. В случае успеха панели исчезнут, но если они доберутся до верхней части экрана, миссия провалена.

DS-детище знаменитого разработчика именуется Oto Wo Tsunagou! Gunpey Reverse (Connect the Sounds! Gunpey Reverse) и ничем не отличается от Gunpey-R. Единственное «но» – для манипуляций с панелями придется использовать стилус.

Обе игры разработает Q Entertainment, а на территории Японии их уже осенью выпустит Namco Bandai. Когда ждать европейского издания, пока не сообщается.■

ПОДРОБНОСТИ О НОВОЙ «ОБИТЕЛИ ЗЛА»

Пол Андерсон рассказал об особенностях мира, в котором развернется действие третьей части фильма Resident Evil.

Пол Андерсон поведал публике, каким станет мир в третьей части фильма Resident Evil. Оказывается, корпорации Umbrella так и не удалось обуздать распространение T-вируса (кто-то удивлен?), в результате чего голодные, страшные и богомерзкие зомби заполонили все вокруг. Счастливчики, избежавшие заразы, обживают наименее населенные места (что разумно – там зомби меньше) и решаются на вылазки лишь в бронированных автомобилях, дабы не стать ужином ходячего трупа. Также Пол сообщил, что в фильме покажут Лас-Вегас, который засыпало песком. Несравненная Мила Йовович все еще в главной роли, а выход Resident Evil: Extinction (именно так называется картина) на широкие экраны состоится в следующем году. ■



КОРОТКО

TRACK7GAMES опровергла все слухи, будто версия игры Theseis для PlayStation 3 не увидит свет из-за умопомрачительной стоимости разработки. Представители компании сообщают, что никогда не планировали делать игру для консоли Sony, а потому отказаться от ее создания было бы весьма проблематично. Theseis разрабатывается в версиях для PC и Xbox 360.

AUDIO4FUN решила позаботиться о девушках-геймерах, которым портят все удовольствие от игр в MMO шовинисты-мужчины с их пропагандой, что место представительниц прекрасного пола не в онлайновых мирах, а на кухне. Выпущенная компанией программа AV Voice Changer Software позволяет изменить женский голос на мужской, чтобы дама без хлопот использовала микрофон для общения с партнерами по игре.

СОГЛАСНО СВЕЖЕМУ ФИНАНСОВОМУ ОТЧЕТУ издательства Empire Interactive, гоночно-разрушительный сериал FlatOut доберется и до Xbox 360. Какие вкусности ожидают владельцев консоли Microsoft и когда игра появится в продаже, пока неизвестно. Скромные британцы сообщили лишь название проекта – FlatOut: Total Carnage.

СИКВЕЛЫ «ВЕЧНОЙ ТЬМЫ»

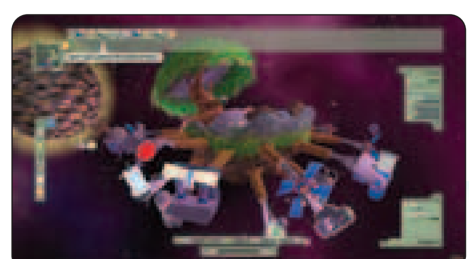
Представитель студии Silicon Knights Дэнис Дьяк уверил поклонников Eternal Darkness (GameCube), что в будущем непременно появятся проекты, действие которых происходит во вселенной этой игры. Тягу к продолжениям господин Дьяк объяснил так: в мире Eternal Darkness предостаточно места для новых историй.

Но радоваться фанатам еще рано – Дэнис и Silicon Knights думают, прежде всего, как сделать успешным другой сериал – Too Human. Первая его часть из задуманных трех выйдет для Xbox 360 в конце года. ■



XBOX LIVE ARCADE НА ДИСКАХ?

Корпорация Microsoft не прочь выпустить игры, доступные в Xbox Live Arcade, на материальных носителях. Сейчас в компании размышляют, заинтересованы ли геймеры в появлении DVD-версий «аркадных» хитов, и если да, то каких именно, и по какой цене их следует продавать. А пока что сыграть в Geometry Wars, Outpost Kaloki X или грядущие Street Fighter II да Lumines Live удастся только тем, кто скачает их в Xbox Live Arcade, уплатив небольшую (5-10 евро) сумму в виртуальную кассу. ■

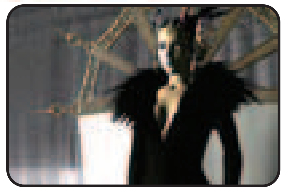


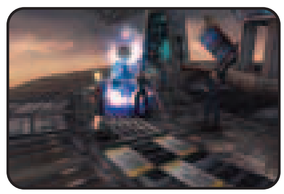
7 ТЫСЯЧ ИГР ДЛЯ PSP

Новые слухи о запуске игр для PS one на PlayStation Portable.



По информации британского PSP Magazine, уже к концу следующего года Sony предоставит владельцам PlayStation Portable доступ к семи тысячам игр для консоли PS one с помощью эмулятора. В первый десант войдут седьмая и восьмая части Final Fantasy, Castlevania: Symphony of the Night и первый Silent Hill.
Кто сказал PSP Magazine о семи тысячах и стартовой линейке, остается загадкой. Официально представители Sony заявили следующее: «Мы рады подтвердить, что игры для PS one действительно будут доступны для скачивания на ваши PlayStation Portable, как и сообщалось на выставке E3. Все подробности об эмуляторе и списке доступных игр будут обнародованы позже».
Если Sony и впрямь не поленится дать геймерам доступ ко всей библиотеке игр для PS one, это станет радикальным решением проблемы нехватки достойных проектов для PSP. Единственная оговорка: добрая часть антикварного ассортимента – самая настоящая дрянь, которая и даром-то никому не нужна, а былые хиты успели порядком устареть. ■





ИГРЫ ACCLAIM БУДУТ ЖИТЬ

Студия Throwback приобрела права на несколько игр издательства Acclaim и намерена превратить их в процветающие сериалы.

Расположенная в Торонто студия Throwback заполучила права на ряд игр несчастного и два года назад почившего в бозе издательства Acclaim. Как сообщил честному народу глава Throwback Томас Мадури, у приобретенных проектов есть задатки успешных сериалов, и компания намерена вернуть их к жизни на консолях нового поколения. В число кандидатов на воскрешение попали Gladiator: Sword of Vengeance, Vexx, Legends of Wrestling, Extreme-G Racing, Re-Volt и Summer Heat Volleyball. Как именно распорядятся всем этим богатством новые владельцы, пока неизвестно. ■



ДВУХЭКРАННАЯ SETTLERS

Ubisoft намерена выпустить знаменитую стратегию и для Nintendo DS.

Вдохновившись успехом DS-варианта игры Age of Empires, издательство Ubisoft решило перенести на двухэкранную консоль Nintendo и почтенный стратегический сериал Settlers. Разработка игры уже поручена студии Blue Byte, которая клянется представить результат трудов на суд геймеров уже в конце года. Об особенностях Settlers для DS в Ubisoft пока распространяться не спешат, сообщая лишь, что нас ждут кампании за римлян, викингов, нубийцев и азиатов, а также непрестанная работа стилусом вместо компьютерной мыши. ■



КОРОТКО

СКОТТ ШТАЙНБЕРГ из американского отделения Sega сообщил, что к запуску PlayStation 3 в регионе компания подготовит, как минимум, два проекта: Sonic the Hedgehog и Full Auto 2: Battlelines. Разрабатывающийся только для консоли Sony файтинг Virtua Fighter 5 появится в продаже не раньше марта 2007 года.

NAMCO BANDAI собирается выпустить в Японии осенью вторую часть гоночного симулятора Ridge Racer для PlayStation Portable. Разработчики успели через журнал Famitsu наобещать геймерам несколько игровых режимов, почти два десятка гоночных трасс и шесть классов автомобилей. Появиться на прилавках все это счастье должно уже 14 сентября.

ОДИН ИЗ САМЫХ НЕОБЫЧНЫХ ПРОЕКТОВ для PlayStation Portable – «симулятор спасателя» Exit – в сентябре нынешнего года обзаведется полноценным продолжением. Главного героя первой части теперь ожидают новые головоломки, испытания и способы спасения утопающих, сгорающих и прочих терпящих бедствие товарищей.

СТУДИЯ SANDLOT решила, что на платформе Nintendo DS катастрофически не хватает игр про боевых роботов, и анонсировала проект под названием Chousouju Mecha MG, в котором, вы не поверите, геймерам отводится роль пилотов гигантских всеразрушающих машин. Когда именно японцам ждать появления этой игры в продаже, не сообщается, а о нас с вами так и вообще не стоит говорить.

РУМЫНЫ В КОСМОСЕ!

В игровой индустрии вспыхнул очередной скандал с обвинениями в расизме, дискриминации и курении в неположенном месте. Поводом послужила игра с очаровательным названием Romanians in Space, разрабатываемая для PC студией 2 Bad Design. По замыслу создателей, в будущем вся галактика оказалась под властью отважных румын. И все бы хорошо, да гипотетические потомки современных венгров подняли бунт, и румынам предстоит покарать неверных огнем и мечом.
Столь «оригинальная» сюжетная линия крайне возмутила обитателей современной Венгрии: образ нации в игре обсуждается не только в Интернете, но даже и на венгерском телевидении. Разработчиков обвиняют в расизме и призывают избавиться от псевдовенгерских революционеров в игре.
Поступление Romanians in Space в продажу запланировано на осень нынешнего года. Будем надеяться, выпуск проекта не приведет к войне между настоящими Венгрией и Румынией. ■



КРЭЙВЕН ХОЧЕТ ДЕЛАТЬ ИГРЫ

Автору книг об Xbox и Xbox 360 Дину Такахаси удалось подкараулить известного режиссера фильмов ужасов Уэса Крэйвена и побеседовать с ним об игровой индустрии. В ходе разговора Уэс добровольно сознался, что не прочь сделать какую-нибудь оригинальную, но не особо сложную игру. По мнению знаменитого режиссера, фильмы и видеоигры во многом похожи тем, что позволяют людям «пережить» определенные критические ситуации и понять, как бы они действовали, оказавшись в том же положении, что и герои.
Никаких намеков, что в деле создания собственной игры Уэс Крэйвен пойдет дальше разговоров, пока нет. Но ничего невозможного не бывает – участвует же Джон Ву в создании Stranglehold, так почему бы и Крэйвену не подарить геймерам что-нибудь страшненькое? ■



Максим Поздеев /bw@gameland.ru/

ОЧЕРЕДНОЙ ИСК ПРОТИВ TAKE-TWO

Бывший актер обвиняет компанию в незаконном использовании его голоса и внешности в игре The Warriors.



Порой возникает ощущение, что Take-Two и Rockstar не просто часто посещают зал суда, а уже разбили там палатки и остались жить. Очередной иск против компаний никак не связан с голыми женщинами и подозрительными мини-играми: на этот раз на многострадальное издательство и его подразделение ополчился актер Роджер Хилл, сыгравший главаря бандитов в фильме The Warriors.

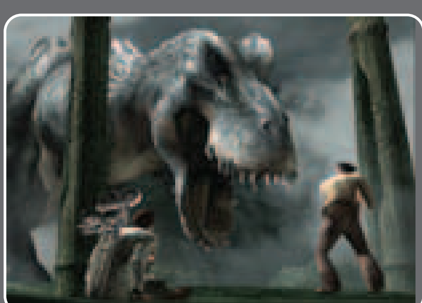
По мнению Роджера, его образ и голос были незаконно использованы в игре, которую Take-Two создала по мотивам картины и выпустила в прошлом году. Объясняя подробности, актер отметил, что представители издательства обращались к нему за разрешением, но получили кукиш. А после выхода проекта Роджер с удивлением узрел в The Warriors для PlayStation 2 и Xbox себя любимого. Теперь актер требует компенсацию в размере 250 тысяч долларов и введения запрета на использование его черт в игре, что в переводе на человеческий язык означает отзыв скандального произведения из продажи.

Представители Take-Two сообщают, что все необходимые права на голос и внешность Хилла у них есть, а потому Роджеру светит все тот же кукиш. ■

UBISOFT ЛЮБИТ ОБЕЗЬЯН

Издательство отчиталось об итогах минувшего года и назвало Peter Jackson's King-Kong самым удачным своим проектом.

Переход на консоли нового поколения приносит неприятности большинству издательств, и французская компания Ubisoft не стала исключением. Хотя по итогам минувшего финансового года доход издательства даже немного вырос, чистая прибыль уменьшилась более чем в два раза по сравнению с результатами за предыдущий период. Как считают в самой Ubisoft, резкое падение вызвано не только пресловутыми next-gen тратами, но и увеличением расходов на рекламу игр для нынешнего поколения консолей и выплаты отделу R&D (Research & Development).





Тем не менее, дела у издательства идут полным ходом. 30% от общих продаж игр Ubisoft составили продукты для Xbox 360, и компания уже владеет 20% рынка этой консоли. Особым успехом в минувшем году пользовалась Peter Jackson's King-Kong, мультиплатформенная игра про любвеобильную волосатую обезьяну: совокупный тираж всех версий составил 4.5 миллиона копий.

В следующем году Ubisoft намерена увеличить продажи еще на 5-10% за счет пяти новых проектов, среди которых Assassin's Creed (PS3) и Red Steel (Wii). Пополнить казну компании должна и пятая часть Heroes of Might & Magic, разработанная для Ubisoft российской компанией Nival и уже появившаяся в магазинах. ■

КОРОТКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО UBISOFT открыло свое новое отделение в Софии. Болгарская студия, в штате которой пока 21 сотрудник, с места в карьер взялась клепать потенциальные шедевры: сейчас разработчики под пристальным взором Мишеля Анселя ваяют PC-версию Rayman Raving Rabbits, а также создают консольный вариант Crime Scene Investigation: 3 Dimensions of Murder.

К КРЕСТОВОМУ ПОХОДУ ИЗДАТЕЛЕЙ и геймеров против системы защиты дисков от копирования StarForce присоединилась компания JoWooD. Она объявила на официальном форуме ролевой игры Gothic III, чей выход запланирован на сентябрь, что спасать свое творение от пиратов намерена с помощью некой другой, «более подходящей» системы.

ЗНАКОМЫЕ НАШИМ постоянным читателям сотрудники Sony Дэвид Ривз и Каз Хираи, ранее возглавлявшие европейское и американское отделения компании, получили повышения и теперь являются исполнительными вице-президентами SCE. Видимо, таким образом Sony готовится к скорому запуску PlayStation 3, который обещает быть крайне сложным и потребует участия самых опытных сотрудников компании.

ТОНУЩЕЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО ATARI объявило о продаже лицензии на сериал Driver издательству Ubisoft. Права достались французам за 19 миллионов евро (24 миллиона долларов), а сделка должна быть завершена к концу сентября.

BLOOD BOWL УХОДИТ К CYANIDE



Компания Games Workshop несказанно счастлива сообщить, что фэнтезийный американский футбол Blood Bowl продолжит существование не только в настольном варианте. Разработкой видеоигр о зубодробительных и кровопускательных матчах гоблинов и прочих монстров займется французская компания Cyanide.

Само по себе это соглашение между двумя компаниями вряд ли бы нас заинтересовало, если бы не его любопытная предыстория. Ранее Cyanide выпустила в свет игру под названием Chaos League, которую многие посчитали плагиатом идеи Blood Bowl. Разумеется, никакой лицензии у разработчиков тогда и в помине не было, и Games Workshop уже было снарядила в бой адвокатов.

Но в конце концов компаниям удалось договориться полюбовно. Cyanide отдала Games Workshop все права на Chaos League и неназванную сумму в качестве компенсации, а в обмен получила права на создание игр по лицензии Blood Bowl. Таким образом, и волки сыты, и овцы довольны до безумия. Всем бы так разрешать конфликты. ■

РЕКЛАМЩИКИ SONY СНОВА ПРОКОЛОЛИСЬ



На повестке дня компании Sony сейчас два вопроса: как убедить весь играющий мир, что они не крали идею гироскопов в геймпаде PlayStation 3 у Nintendo, и как приструнить собственный рекламный отдел. Причем вторая задача требует самого пристального внимания: в последние месяцы творческий подход компании к делу продвижения игровой продукции то и дело приводит к громким скандалам.

В июле роль яблока раздора досталась рекламному плакату Ceramic White версии PlayStation Portable. На нем запечатлена ослепительно бледнолицая девица, которая бросает весьма хищный взгляд на темнокожего мужчину. Заявления представителей Sony о том, что это лишь противопоставление белой версии PSP ее черной товарке никого не утешают: борцы с расизмом в едином порыве требуют от компании публичных извинений и отказа от подобной рекламы в будущем. ■


Акелла
ЖАНР
КОСМИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР
DARK STAR ONE
ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ ВСЕОБЩЕЙ МЕЖГАЛАКТИЧЕСКОЙ ВОЙНЫ ПРОШЛИ СТОЛЕТИЯ. МЕЖДУ РАСАМИ, НАСЕЛЯЮЩИМИ ОСВОЕННУЮ ЧАСТЬ ВСЕЛЕННОЙ, УСТАНОВИЛСЯ ШАТКИЙ МИР.
ЧТОБЫ СЛЕДИТЬ ЗА СОБЛЮДЕНИЕМ ПЕРЕМИРИЯ И КОНТРОЛИРОВАТЬ РАСТУЩЕЕ МОГУЩЕСТВО КАЖДОЙ ИМПЕРИИ, БЫЛ СОЗДАН ВЕЛИКИЙ СОВЕТ.
ОДНАКО В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ УЧАСТИЛИСЬ НАПАДЕНИЯ НА ГРАЖДАНСКИЕ КОРАБЛИ, И ВИНОВНОЙ В ЭТОМ ОКАЗАЛАСЬ РАСА, ПРЕДСТАВИТЕЛИ КОТОРОЙ ОБИТАЮТ НА САМОМ КРАЮ ИССЛЕДОВАННОЙ ЧАСТИ ВСЕЛЕННОЙ...
© 2006 "Akella"
COPYRIGHT © ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006. ™ ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
ASCARON
Акella

ВО СЛАВУ РИМА

«Акелла» издаст в России «мирную» стратегию Glory of the Roman Empire.

Компания «Акелла» получила права на издание в России локализованной версии игры Glory of the Roman Empire от Enlight Software. В отличие от большинства игр о воинственных римлянах, основной упор в ней сделан не на обмен стрелами и ударами с варварами, а на мирное строительство городов и заботу о благе граждан. Во имя процветания Римской Империи игроку придется возводить различные постройки, заботиться о порядке, оберегать обитателей поселения от болезней. Помимо удовольствия от строительства и развития, игроки смогут еще и изрядно поднатореть в знании римской архитектуры: все здания, которые можно построить в игре, смоделированы по образу и подобию реальных построек. Выход Glory of the Roman Empire намечен на август. ■





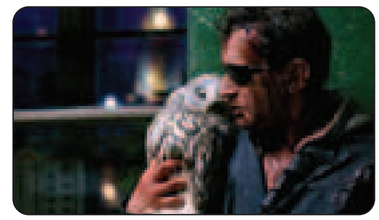
КОРОТКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО ATARI стало партнером компании Playlogic в святой миссии: распространении на территории Европы и Северной Америки игры Age of Pirates: Caribbean Tales, знакомой российским геймерам под куда более простым названием «Корсары 3».

КОМПАНИЯ NIVAL INTERACTIVE передала Stardock Entertainment права на цифровое распространение трех проектов: «Демиурги», «Демиурги 2» и «Проклятые земли».

РОССИЙСКИЕ UMD-ФИЛЬМЫ

«Первая видеокомпания» отважилась на покорение PlayStation Portable, для чего уже в середине июля на прилавки магазинов поступят UMD-версии российских блокбастеров «Турецкий Гамбит» и «Ночной Дозор». Данный шаг наверняка придется по душе российским киноманам, прикупившим по случаю портативную консоль Sony. Ведь ранее они могли рассчитывать в лучшем на русские субтитры в выпущенных западными компаниями UMD-вариантах фильмов. ■

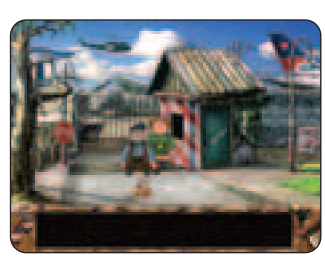


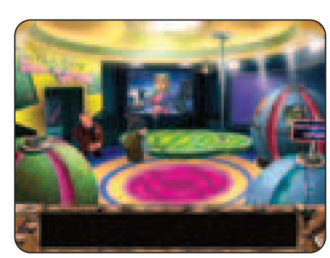
КТО ЗНАЕТ ПРО СЕКС?

Компания «Акелла» разъяснит нам, кто точно знает что-то про интимную близость.

В конце июля компания «Акелла» намерена подорвать моральные устои цивилизованного общества выпуском игры с провокационным названием «Никто не Знает про Секс... кроме Деда Макара». Проект основан на готовящейся к премьере российской кинокомедии «Никто не знает про секс» и познакомит геймеров с импозантным мужчиной в самом расцвете сил, которого в сибирской тайге знают под оперативным псевдонимом «Дед Макар». По сюжету игры бравый старикан прибывает в столицу нашей Родины на розыски подевавшегося незнамо куда внука и тут же попадает в крутой переплет с участием милиции, популярной телеведущей, древнекитайских берестяных грамот и подозрительного шоу под названием «Никто не знает про секс»... ■



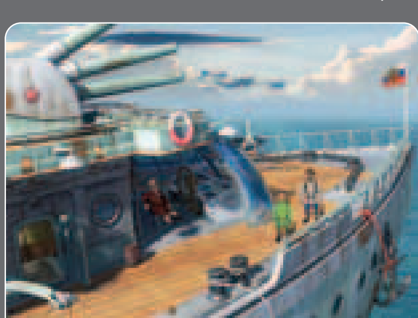


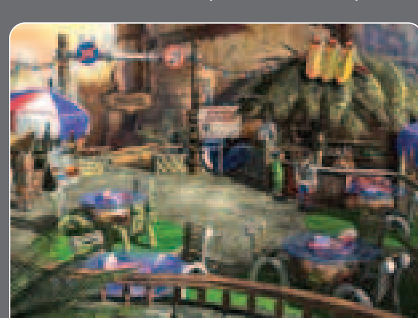


«ПЕТЬКА 007: ЗОЛОТО ПАРТИИ»

Древнейший российский игровой сериал осенью нынешнего года обретет очередное продолжение.

Специально для тех, кто уже спас галактику от инопланетян, побывал на Аляске, в джунглях Амазонки, в Гадюкино и на Брайтон Бич (а также в прошлом, будущем и прочих интересных местах), фирма «1С» сообщает о начале разработки игры «Петька 007: Золото Партии». Очередная часть приключений Василия Ивановича Чапаева и Петьки отправит геймеров в путешествие сквозь время и пространство на крейсере «Очаков». Компанию героям составят Брюс Уиллис, Стивен Сигал, а также Хью Хефнер с целым отрядом легкомысленно настроенных девиц из «Плейбоя».
В рамках круизной программы ВИЧ и Петька посетят Бермудский треугольник, непонятный вулканический остров, подводную пирамиду, лабиринты атлантов и прочие злачные места. Противостоять неутомимым борцам со злом и искателям пропавшего золота партии будет некий таинственный, но от этого не менее злобный злодей, известный в определенных кругах под именем Доктор Да. Выход «Петьки 007» запланирован на сентябрь. ■







Акелла
american mcgee представляет
BAD DAY LA
ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ
Оружие
Готов к труду и обороне? Мы настоятельно рекомендуем ознакомиться с правилами техники безопасности до начала катастрофы.
Показатель угрозы населению
Если ты будешь вести себя как террорист, мирное население и полиция захотят тебя убить.
Чтобы уменьшить их ненависть к себе, совершай добрые поступки и помогай другим людям!
Использование оружия
Зомби! ЧТО ЗА ЧЕРТ?
Как опознать зомби
Как 'излечить' зомби
Белочки!
Белочки - твои пушистые друзья! Подойди к белочке и нажми правую кнопку мыши, чтобы получить совет по выживанию в Лос-Анджелесе!
Показатели
Полезная информация о жителях отображается над головами.
Указания
Заблудился? Спроси у кого-нибудь, куда идти, нажав правую кнопку мыши.
www.baddayLA.com
© 2006 "Akella"
© Copyright 2006 Enlight Software and TMEC.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: support@akella.com
Акелла

Это как же упорно надо было думать, чтобы обвинить милую и безобидную LocoRoco в расизме?!

Final Fantasy XII

Объявлена американская дата релиза

Компании Square Enix наконец надоело вить из наших нервов веревки: объявлена дата выхода англоязычной версии Final Fantasy XII (PlayStation 2). На прилавках американских магазинов она появится 31 октября. Коварные представители Square Enix обещают выпустить не только обычную версию, но и коллекционное издание. Оно будет отличаться некой оригинальной упаковкой и наличием бонусного DVD с видеороликами, иллюстрациями, интервью с разработчиками и прочими «плюшками» для фанатов. Правда, купить Final Fantasy XII Collector's Edition удастся лишь в торговых сетях EBGames и GameStop, да и выпущено оно будет ограниченным тиражом. Что касается Европы, нам о коллекционных изданиях мечтать рановато: Square Enix пока даже не объявила, когда именно в регионе появится двенадцатая «Фантазия», но пообещала осчастливить геймеров до конца года. ■

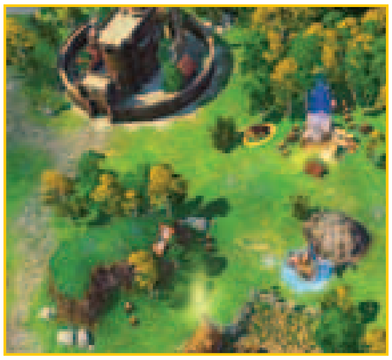
LocoRoco

В игре отыскали признаки расизма

Мнительность некоторых товарищей просто не знает пределов, что подтверждает мини-скандальчик, разгоревшийся вокруг милого и безобидного проекта LocoRoco от компании Sony для PlayStation Portable. Это как же упорно надо было думать, чтобы найти повод для обвинения данной игрушки в расизме? А ведь додумались, и повод нашелся. Некий Алехандро опубликовал в своем сетевом дневнике воззвание с просьбой изменить цвет персонажей Moja в LocoRoco. Эти очаровательные злодеи черны, как дымоход в преисподней, и подозрительно напоминают карикатуры на афроамериканцев, публиковавшиеся несколько десятилетий назад.

Понимая сомнительность своих претензий, Алехандро счел нужным указать, что он лично никого расистом не называл и разработчиков ни в чем не обвиняет, но считает необходимым сменить окраску Moja, так как их возмутительная чернота мешает ему и многим другим людям в полной мере насладиться замечательной игрой. И смех, и грех, в общем. ■

Heroes of Might & Magic V



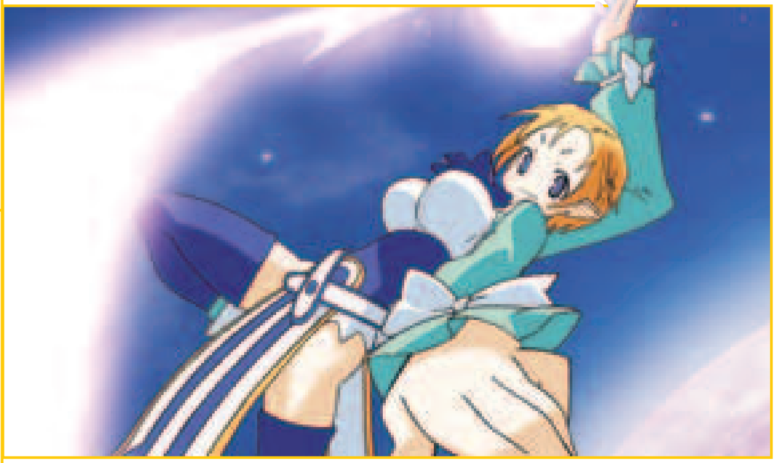
Спам за карты

Издательство Ubisoft предлагает геймерам две новые карты для недавно выпущенной игры Heroes of Might & Magic V, что само по себе вряд ли заставило бы нас сильно удивиться. Недоумение вызывает способ, которым французская компания решила поставлять дополнительный контент геймерам. Карты нельзя скачать в Интернете или купить. Единственный способ добраться до вожделенных уровней: зарегистрироваться на сайте ubi.com и согласиться на получение рассылки от издательства. Тут Ubisoft смилостивится и пришлет желанные карты по электронной почте. А потом, видимо, будет до конца жизни бомбардировать несчастных геймеров рекламой. ■

Disgaea 2: Cursed Memories

Европейский релиз не за горами

Любезная компания Koei сообщила, что не намерена оставлять европейских геймеров в беде и без игр японской студии Nippon Ichi. Доказательством послужил анонс версии Disgaea 2 для нашего региона. Эта пошаговая стратегия была выпущена в Японии во всероссийский День защитника отечества – 23 февраля нынешнего года, а в Северной Америке появится в августе. Нам же с вами придется запастись терпением и подождать до осени – именно тогда Koei обещает выпустить игру в Европе. ■







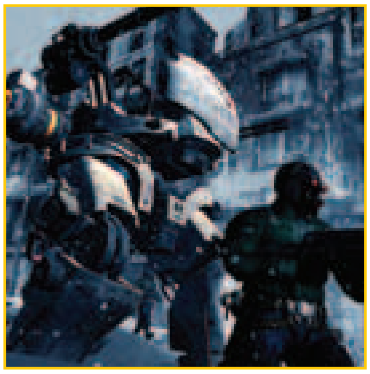


Lost Planet

Правда о мультиплеере

Любопытство желающих узнать побольше о многопользовательском режиме игры Lost Planet для Xbox 360 будет удовлетворено в августе нынешнего года на Game Convention в Лейпциге. Представители Capcom сообщают, что демо-версия игры, которую они привезут в Германию, поддерживает сетевые сражения на восемь персон: по четыре в каждой из двух команд. В финальной же версии Lost Planet, как обещал публике еще на выставке E3 Кейдзи Инафуне, мультиплеером смогут наслаждаться одновременно 32 человека.

Впрочем, последнее еще вилами по воде писано: сам Инафуне-сан отметил, что разработчики предлагали ему ограничиться 16 участниками, и лишь благодаря железной воле (и, полагаем, железным кулакам) руководителя удалось убедить лентяев



удвоить эту цифру. Чем закончится история с мультиплеером, мы узнаем ближе к выходу игры, который запланирован на начало следующего года. Одно несомненно: Lost Planet предложит любителям сетевого мордобоя набор из стандартных режимов, в которых игроки будут бороться за территорию или просто убивать друг дружку. Изобретет ли Capcom для мультиплеера что-то более оригинальное, покажет время. ■

Halo 3

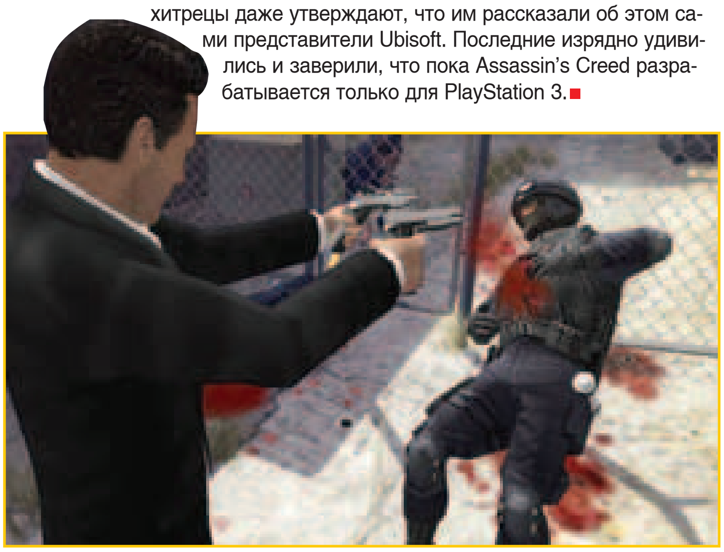
Интерфейс станет лучше

Сотрудники студии Bungie продолжают по крупице скармливать публике информацию о третьей части шутера Halo, что разрабатывается специально для платформы Xbox 360. Согласно последним вестям, при создании Halo 3 была пересмотрена система меню. Еще в Halo 2 геймеры в определенные моменты не могли менять настройки, что не лучшим образом сказывалось на ходе игры. В Halo 3 все будет иначе: к примеру, раскладку управления легко сменить когда угодно. Также в Bungie не забыли объявить, что широко разрекламированная графическая новелла (комикс, если угодно) по мотивам сериала Halo 3 уже готова. ■

Assassin's Creed

Интерфейс станет лучше

Благодаря стараниям разносчиков слухов вокруг проекта Assassin's Creed издательства Ubisoft поднялся изрядный шум: поговаривают, что ранее анонсированная как эксклюзив для PlayStation 3 игра про средневекового наемного убийцу будет выпущена и для PC, и для Xbox 360. Некоторые хитрецы даже утверждают, что им рассказали об этом сами представители Ubisoft. Последние изрядно удивились и заверили, что пока Assassin's Creed разрабатывается только для PlayStation 3. ■



Пристрелить собаку

В Австралии запрещена к распространению игра Reservoir Dogs

Славящаяся своей свирепостью австралийская цензорская служба отказалась выдавать рейтинг игре Reservoir Dogs, основанной на фильме «Бешеные Псы» Квентина Тарантино. Отсутствие ярлыка на коробках автоматически означает, что игру нельзя продавать на родине кенгуру и бумеранга. Объясняя столь жесткое решение, цензоры привели примеры сцен насилия, которые им довелось увидеть в Reservoir Dogs. Первым делом в глаза бросились разнесенные в результате выстрелов на куски головы заложников и полицейских (фонтаны кровищи прилагаются), а также возможность казнить заложников. Помимо этого не пришлись цензорам по душе и сцены пыток. Оказывается, в игре можно тушить о тела жертв сигары и отрезать им пальцы. Все это вкупе и привело к запрету проекта.

Стоит отметить, что в Австралии действует очень жесткая система рейтингов на игры, а максимальным является так называемый «MA15+» – рейтинг для лиц, достигших возраста пятнадцати лет. Следовательно, некоторая часть проектов, которые в Америке отнесли бы к категории «M» и выставили на прилавки, в Австралии просто не поступает в продажу. Таким образом были запрещены, к примеру, Manhunt и Grand Theft Auto III. Впрочем, нас все это никак не касается – в Европе Reservoir Dogs будет выпущена осенью в версиях для PC, PlayStation 2 и Xbox. ■

Константин Говорун /wren@gameland.ru/

В рамках этой рубрики мы будем публиковать подборки новостей, посвященных какой-то одной узкой, но очень популярной среди наших читателей теме. Начать мы решили с JRPG, то бишь ролевых игр в «консольном стиле», произведенных в Японии. По мере необходимости мы обогатим рубрику новыми темами или будем чередовать их. Ждем ваших отзывов и предложений!

XENOSAGA EPISODE III: ALSO SPRACH ZARATHUSTRA

Представители студии Monolith Soft пообещали, что Xenosaga Episode III: Also sprach Zarathustra ответит на все вопросы первых двух эпизодов и подведет черту под сагой, начавшейся четыре года назад. Он также сообщил, что компания учла упреки фанатов относительно второго эпизода – дескать, его сюжет оказался слишком коротким. С третьей частью все должно быть в порядке. Monolith Soft в очередной раз собирается модернизировать систему боя и управление – дабы найти идеальную формулу и того и другого. Наконец, разработчики обещают кардинально сократить время загрузки экранов битвы – якобы все будет происходить мгновенно. Xenosaga Episode III: Also sprach Zarathustra должна выйти в Японии 6 июля. На Западе она будет локализована к концу года. ■





WILD ARMS: THE VTH VANGUARD

В журнале «Фамицу» появилась первая подробная информация о Wild Arms: The Vth Vanguard (игра была анонсирована еще в январе). Оказывается, разработчики решили в ней вернуться к миру первой Wild Arms. Сценаристы, как и всегда было принято в сериале, выделяют трех основных персонажей, однако на сей раз не заставляют геймера половину игры поочередно знакомиться с ними, как в старых частях. В этом они следуют за Wild Arms 4: The Fourth Detonator, где все три героя даются на растерзание сразу, а в игровую механику добавлено немало экшна. Известно также, что игра готова наполовину, поступит в продажу зимой и станет последней частью Wild Arms для PS2. ■

REMINDELIGHT

Taito анонсировала новую RPG для Nintendo DS под названием Remindelight. Пресс-релиз открывает душераздирающие подробности о Книге Счастья (The Book of Happiness), разорванной на мелкие кусочки и рассеянной по многим мирам. Геймеру придется отправиться в далекое путешествие и найти все ее странички. Ему на выбор предлагаются четыре героя – воины, маги и прочие гоблины.
Что любопытно, бои идут от первого лица, причем в них то и дело задействуется тач-скрин DS. Например, когда ваш воин защищается, на экране появляется силуэт щита, который нужно быстро обвести стилусом. Чтобы ударить врага, необходимо перечеркнуть его на экране. Магические заклинания вызываются изображениями рун. Такие вот они – JRPG для Nintendo DS! ■

Eiyuu Densetsu: Sora no Kiseki FC

Издатель: Falcom **Платформа:** PSP
Очередное продолжение The Legend of Heroes выйдет в Японии 28 сентября.

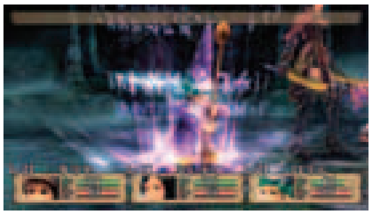






Brave Story: The Wataru’s Adventure

Издатель: SCEJ **Платформа:** PSP
Игра готовится по мотивам анимационного фильма Brave Story и должна поступить в продажу в июле.







КОРОТКО

СОХЕЙ НИИКАВА, продюсер Disgaea 2: Cursed Memories, сообщил, что компания Nippon Ichi собирается вскорости заняться третьей частью Disgaea. Это никоим образом не зависит от результатов продаж второй (напомним, что она вышла в Японии в феврале, а до США доберется 29 августа). Просто у разработчиков есть куча идей, которые им не терпится реализовать в продолжении.

SQUARE ENIX СООБЩИЛА новые подробности о Final Fantasy III для Nintendo DS. Оказывается, геймеры смогут посылать друг другу сообщения через WiFi. В игре это представлено как почтовая служба муглов. Обменявшись письмами, оба геймера могут рассчитывать на некий дополнительный квест или иное неожиданное событие.

MICROSOFT ПООБЕЩАЛА показать наконец японцам свою консольную RPG под названием Blue Dragon. Произойдет это в конце июля – начале августа в рамках акции Jump Super Tour 2006. Напомним, что Blue Dragon на пару с Lost Odyssey являются в Японии самыми ожидаемыми играми для Xbox 360.

КОМПАНИЯ FALCOM сообщила, что MMORPG под названием Ys Online никуда не делась и ее разработка вовсю ведется южнокорейской студией CJ Internet. В Стране утренней свежести она должна выйти в конце 2006 года, платформа – PC.





Как пользоваться списком релизов?

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие месяцы. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае, на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например,

DUNGEON SIEGE II: BROKEN WORLD



DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII



XENOSAGA EPISODE III



PC

*	01.08	Dungeon Siege II: Broken World	Take 2	США
*	01.08	Mage Knight Apocalypse	Namco Bandai	США
	04.08	ProStroke Golf - World Tour 2007	Oxygen	Европа
	04.08	Specnaz: Project Wolf	GMX Media	Европа
*	11.08	DarkStar One	Ubisoft	Европа
	11.08	Pony LUV	Activision	США
	12.08	Iron Acres: Heroes of WWII	Take 2	США
*	21.08	UFO: Extraterrestials	Tri Synergy	США
	22.08	Madden NFL 07	Electronic Arts	США
	22.08	Pac-Man World Rally	Namco Bandai	США
*	25.08	El Matador	Cenega	Европа
*	25.08	ParaWorld	Deep Silver	Европа
	25.08	Starsky & Hutch 2	Empire	Европа
*	25.08	The Entente 2: World War I Battlefields	GMX Media	Европа
	25.08	The Secret Files: Tunguska	DreamCatcher	Европа
	28.08	Fuel	DreamCatcher	США
*	29.08	Joint Task Force	Sierra	США
*	29.08	Perimeter: Emperor's Testament	Paradox	Европа

PlayStation 2

	01.08	Barnyard	THQ	США
	04.08	And 1 Streetball	Ubisoft	Европа
	04.08	Army Men: Major Malfunction	Global Star	Европа
*	04.08	Forbidden Siren 2	SCEE	Европа
	04.08	Ford vs. Chevy	2K Games	Европа
	04.08	Hummer Badlands	2K Games	Европа
	04.08	James Pond: Robocod	Play It!	Европа
	04.08	Monster House	THQ	Европа
	04.08	Real World Golf 2	Mad Catz	Европа
	04.08	SingStar Anthems	SCEE	Европа
*	06.08	Rogue Galaxy	SCEE	Европа
	08.08	Backyard Baseball 2007	Atari	США
	08.08	D1 Grand Prix	SouthPeak	США
*	15.08	Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	Square Enix	США
	18.08	ProStroke Golf - World Tour 2007	Oxygen	Европа
	22.08	Madden NFL 07	Electronic Arts	США
	22.08	One Piece: Grand Adventure	Namco Bandai	США
	22.08	Pac-Man World Rally	Namco Bandai	США
	22.08	The King of Fighters 2006	SNK Playmore	США
	25.08	Cue Academy: Snooker, Pool, Billiards	Midas	Европа
	25.08	WWI: Aces of the Sky	Midas	Европа
	25.08	WWII: Air Supremacy	Midas	Европа
	27.08	Aquanox: The Angels Tears	JoWood	Европа
	29.08	The Fast and the Furious	Namco Bandai	США
*	29.08	Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra	Namco Bandai	США

GameCube

01.08	Barnyard	THQ	США
04.08	Monster House	THQ	Европа
08.08	Backyard Baseball 2007	Atari	США
22.08	Madden NFL 07	Electronic Arts	США
22.08	One Piece: Grand Adventure	Namco Bandai	США
22.08	Pac-Man World Rally	Namco Bandai	США

* Потенциальный хит; * Скорее всего, очень даже неплохая игра.;

Сергей Цилюрик /td@gameland.ru/ I

http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет, и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.





Xbox

	04.08	ProStroke Golf - World Tour 2007	Oxygen	Европа

Xbox360

*	08.08	Dead Rising	Capcom	США
*	15.08	Ninety-Nine Nights	Microsoft	США
	22.08	Madden NFL 07	Electronic Arts	США
	29.08	Bomberman: Act Zero	Hudson	США
*	29.08	Saint's Row	THQ	США

SAINT'S ROW



GBA

	01.08	Barnyard	THQ	США
	04.08	Monster House	THQ	Европа
	08.08	Games Explosion!	THQ	США
*	08.08	Super Robot Taisen Original Generation	Atlus	США
	08.08	The Cheetah Girls	Buena Vista	США
	15.08	The Suite Life of Zack & Cody:Tiphon Trouble	Buena Vista	США
	18.08	Trick Star	Oxygen	США
	22.08	Madden NFL 07	Electronic Arts	США
	22.08	Phil of the Future	Buena Vista	США

TENCHU: DARK SECRET



DS

	01.08	Hardcore Pool	UFO	США
	04.08	Monster House	THQ	Европа
*	11.08	Age of Empires: The Age of Kings	Majesco	Европа
*	15.08	Deep Labyrinth	Atlus	США
*	15.08	Harvest Moon DS	Nintendo	США
	15.08	The Suite Life of Zack & Cody:Tiphon Trouble	Buena Vista	США
	18.08	Garfield 2	Game Factory	Европа
*	21.08	Tenchu: Dark Secret	Game Factory	США
	22.08	Madden NFL 07	Electronic Arts	США
	25.08	Dig Dug: Digging Strike	Atari	Европа
*	28.08	Star Fox Command	Nintendo	США
	29.08	MechAssault: Phantom War	Majesco	США

PSP

*	11.08	Syphon Filter: Dark Mirror	SCEE	Европа
	15.08	Payout Poker and Casino	Namco Bandai	США
	22.08	Madden NFL 07	Electronic Arts	США
*	22.08	Mercury Meltdown	Ignition	США
	22.08	Pac-Man World Rally	Namco Bandai	США
	29.08	50 Cent: Bulletproof	VU Games	США
	29.08	The Fast and the Furious	Namco Bandai	США

MERCURY MELTDOWN



TBA («To Be Announced») Дата релиза не объявлена.

Изменения в хит-парадах – наш комментарий

Главное изменение в нынешнем хит-параде касается вовсе не ротации позиций в нем. С этого номера преображается само наполнение данной рубрики: исчезнут хит-парады Великобритании по каждой отдельной платформе. На смену им придет сводный британский чарт, где учитываются продажи на PC и всех консолях сразу. Вместо хит-парада «Горбушки» мы будем публиковать чарты сети магазинов GamePark по PS2 и PSP. Японские чарты останутся неизменными. Наконец, хит-парады редакции теперь переехали в раздел «Слово команды». Что касается новых позиций среди лидеров продаж, то лидером в отечественных PS2-чартах стал наконец-то доехавший до наших палестин лысый киллер из Hitman: Blood Money. Виртуальные похождения капитана Джека Воробья от Buena Vista достаточно вяло стартовали в Великобритании, что весьма контрастирует с феноменальным успехом фильма. Еще меньше разошлось копий Chromehounds, командного шутера про роботов от Sega. Японцы зато оценили путешествие валькирии Сильмерии по красивейшему миру Мидгарда (о нем мы вам расскажем в следующем номере). Прочно держатся близ верхушек зарубежных чартов New Super Mario Bros. и мозговые тренажеры профессора Кавасимы, а отечественный топ PC-игр заполонен всевозможными вариациями The Sims 2 – иными словами, все так, как и должно быть.

Хит-парад Японии





впервые	1	**Valkyrie Profile: Silmeria**	Square Enix	PSP
▼	2	New Super Mario Bros.	Nintendo	DS
▼	3	Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
▼	4	World Soccer Winning Eleven 10	Konami	PS2
без изменений	5	Kahashima Ryuuta Kyouju no Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
впервые	6	The King of Fighters XI	SNK Playmore	PS2
▼	7	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	DS
▼	8	Eigo ga Nigate na Otona no DS Training: Eigo Zuke	Nintendo	DS
впервые	9	SCS Kenkyuusho Kenmogi Kenichirou Hakase Kanshuu – Nou ni Kaikan: Aha Taiken	Sony	PSP
▼	10	Digimon Story	Namco Bandai	DS

Комментарии:
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

Хит-парад Великобритании





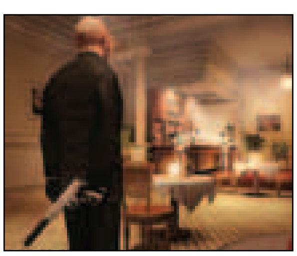
без изменений	1	**Grand Theft Auto: Liberty City Stories**	Take 2
без изменений	2	New Super Mario Bros	Nintendo
▲	3	Over the Hedge	Activision
▼	4	FIFA World Cup Germany 2006	Electronic Arts
▼	5	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo
▼	6	Pro Evolution Soccer 5	Konami
▼	7	Tomb Raider: Legend	Eidos
впервые	8	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	Buena Vista
▼	9	Hitman: Blood Money	Eidos
впервые	10	Chromehounds	Sega

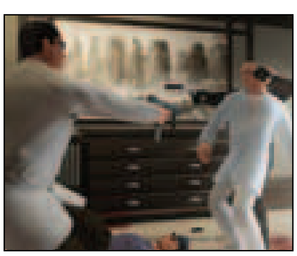
Комментарии:
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association). При составлении чарта результаты версий одной и той же игры для разных платформ суммировались.

Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы сможете узнать, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ». Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

Хит-парад России по PS2 (GamePark)

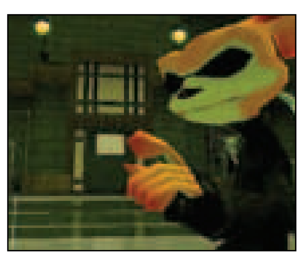


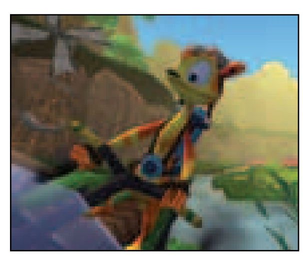


впервые	1	**Hitman: Blood Money**
▲	2	Tekken 5
▼	3	Ледниковый период 2: Глобальное потепление
без изменений	4	FIFA World Cup 2006
▲	5	Killzone
▼	6	Pro Evolution Soccer 5
▲	7	Grand Theft Auto: San Andreas
▲	8	Soul Calibur III
▲	9	Final Fantasy X
▼	10	Resident Evil 4

Комментарии:
Хит-парад предоставлен сетью магазинов GamePark.

Хит-парад России по PSP (GamePark)





1	**Daxter**
2	Grand Theft Auto: Liberty City Stories
3	Pursuit Force
4	MediEvil: Resurrection
5	Tomb Raider: Legend
6	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
7	Cars
8	Archer Maclean's Mercury
9	FIFA World Cup 2006
10	Prince of Persia Revelations

Комментарии:
Хит-парад предоставлен сетью магазинов GamePark.

Обозначения

- ▲ игра поднялась в хит-параде
- ▼ игра опустилась
- впервые попала
- позиция не изменилась

Сергей Цилюрик /td@gameland.ru/

Хит-парад сети «Союз» PS2




1. **FIFA World Cup 2006**
2. Ледниковый период 2: Глобальное потепление
3. Hitman: Blood Money
4. Tekken 5
5. Gran Turismo 4
6. Tomb Raider: Legend
7. Need for Speed: Most Wanted
8. Pro Evolution Soccer 5
9. Killzone
10. Grand Theft Auto: San Andreas

Хит-парад сети «Союз» PC (Box)

1. **The Sims 2: Каталог – Для дома и семьи**
2. The Sims 2: Бизнес
3. The Sims 2
4. FIFA World Cup 2006
5. World of Warcraft
6. The Elder Scrolls IV: Oblivion
7. Ледниковый период 2: Глобальное потепление
8. The Sims 2: Ночная жизнь
9. Condemned: Criminal Origins
10. The Sims 2: Университет

Хит-парад сети «Союз» PC (Jewel)

1. **The Elder Scrolls IV: Oblivion**
2. FlatOut 2 (DVD)
3. Heroes of Might & Magic 5
4. Half-Life 2: Episode One
5. Hitman: Blood Money
6. Fahrenheit
7. Sniper Elite
8. Rise & Fall: Civilizations at War
9. Казаки II: Битва за Европу
10. FlatOut 2 (CD)

Хит-парад сети «Союз» PSP

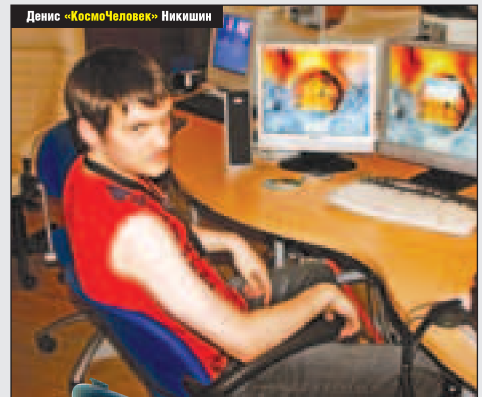
1. **Medievil: Resurrection**
2. Ridge Racer
3. Pursuit Force
4. FIFA World Cup 2006
5. James Bond 007: From Russia With Love
6. Wipeout Pure
7. Daxter
8. Crash Tag Team Racing
9. The Sims 2
10. Worms: Open Warfare




Комментарии:

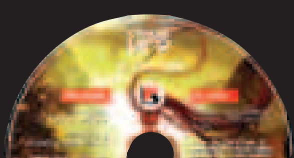
Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз».

Из огня да в полымя?



Освободившись от гнета E3, мы сразу же очутились в пасторальном летнем безрыбье. Игровая индустрия ушла в спячку, пересох ручеек информации, что вызывает, так сказать, «сезонные» изменения в окружающей игросреде. И если журнал может стать тоньше (но не стал, вот что здорово!), то диск… а вот диск, как был восьмигигабайтным, так и останется на веки вечные. И сегодня нам, как всегда, есть что показать. К примеру, мы собственноручно опробовали God of War 2 и спешим поделиться впечатлениями: разработчики не стали ничего менять, это ужасно и прекрасно одновременно! Впрочем, сами смотрите соответствующее превью. В том же разделе не забудьте уделить время нашумевшей Dark Messiah of Might and Magic и всем прочим материалам – они того стоят. А Наталья Одинцова всем советует свежий трейлер Persona 3.

НА ВИДЕОЧАСТИ ➔



ЦЕЛЫХ **5** ВИДЕО-ПРЕВЬЮ

РОВНО **2** ВИДЕО-ИНТЕРВЬЮ

ТРАДИЦИОННЫЕ **4** РОЛИКА В «БАНЗАЕ!»



ИГРОФИЛЬМ

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Кульминация уже совсем близко. Совсем скоро вы распутаете хитроумный клубок интриг Кодзимы. В предпоследней серии игрофильма по самой замороченной части сериала Metal Gear Solid вас ждет множество кровопролитных схваток. Сможет ли Райден одолеть двенадцать Метал Гиров? Выжил ли Солид Снейк в битве с Фортуной? Что предпримет Солидус? Ответы ждут вас.



ИНСТРУКЦИЯ

1. Что такое Видеочасть?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).



2. Разделы

- **ВидеоФакты** – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- **Видеопревью** – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- **Видеообзоры** – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- **Трейлеры** – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- **Special** – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- **Банзай!** – четыре ролика от рубрики «Банзай!».

Для некоторых роликов видеочасти (например, для Игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ПОЛНЫЙ СПИСОК

Special
Интервью с продюсером LEGO Star Wars II
Интервью с разработчиком Brothers In Arms: Hell's Highway
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
GMV: Tomb Raider - Дальше вода

Видеообзоры:
Dr Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain? (DS)
Me & My Katamari (PSP)
Shrek SuperSlam (PC)
FlatOut 2 (PC)
Glory of the Roman Empire (PC)

Видеопревью:
God of War 2 (PS2)
.hack//G.U. vol. 1//Rebirth (PS2)
Warhawk (PS3)
Saint's Row (Xbox 360)
Dark Messiah of Might and Magic (PC)

Трейлеры:
Project Sylpheed (Xbox 360)
Marvel Ultimate Alliance
Crackdown (Xbox 360)
Persona 3 (PS2)

Банзай:
Kamisama Kazoku (опенинг)
Samurai Champloo (российский трейлер)
Last Exile – Running up that hill
Flow – Remember

ВидеоФакты:
Secret Files: Tunguska (PC)
Field Ops (PC)
Project Sylpheed (Xbox 360)
Destroy All Humans! 2 (PS2, Xbox)
Resistance: Fall of Men (PS3)
Senko No Ronde Rev.X (Xbox 360)
Lumines Live! (Xbox 360)
The Fast and the Furious: Tokyo Drift (PS2, Xbox)
Tiger Woods PGA 07 (Xbox 360)

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

На каждом диске среди разных видеоматериалов обязательно найдется такой, который мы не стесняемся назвать самым-самым лучшим. На сей раз это...



ДЕМО-ТЕСТ

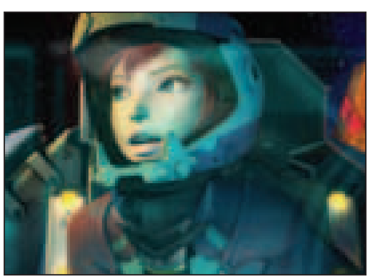
GOD OF WAR 2

Из щедрых рук компании «Софт-Клаб» к нам попала еще теплая демо-версия второй части брутального древнегреческого экшна. Недолго Кратос сидел без дела – он вновь полирует свои мечи горячей кровью врагов, показывая всем встречным-поперечным, где циклопы зимуют. Единственный уровень демо-версии мы изучили вдоль и поперек, и готовы делиться впечатлениями с каждым, кто согласится слушать. И, конечно же, смотреть!



Лучший материал видеочасти

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ



Project Sylpheed
(Xbox 360, трейлер)

Наконец-то космосимы добрались и до Xbox 360. Буквально на днях разработчики из GameArts сменили второе слово в названии с Sylp на Sylpheed. Уж не ждет ли нас продолжение скролл-шутера Silpheed 1993-го года?



Marvel Ultimate Alliance
(трейлер)

Следом за Justice League Heroes спешит Marvel Ultimate Alliance. Росомаха, Человек-Паук, Капитан Америка и множество других (известных нам и не очень) супергероев. Мы начинаем совершенно искренне сочувствовать вселенскому злу!



Persona 3
(PS2, трейлер/геймплей)

Гробы посреди Токио, распятия, школьники, стреляющие себе в голову... А ведь многие люди и не подозревают, что в сутках больше 24 часов! Даже интересно, кто отважится издавать эту игру за пределами Японии.



Crackdown
(Xbox 360, геймплей)

Целых два геймплейных ролика! Вам предстоит выступить в роли сверхкрутого правительственного агента, который сам себе голова и вообще делает, что хочет. Во втором ролике он демонстрирует верх аморального поведения.

ВИДЕОСПЕЦ!

LEGO Star Wars II: The Original Trilogy (интервью)

В свое время LEGO Star Wars поразила умы игроков – никто не ожидал от LEGO-проекта столь веселой и в то же время «взрослой» игры по мотивам первой трилогии «Звездных войн». Прошло время, и появился закономерный анонс: продолжению быть. На этот раз – в мире классической (второй) трилогии. Смотрите интервью с Дэвидом Перкисоном, продюсером будущего хита.
Да, и запомните раз и навсегда: ни в коем случае не дразните вуки!

Brothers In Arms: Hell's Highway (интервью)

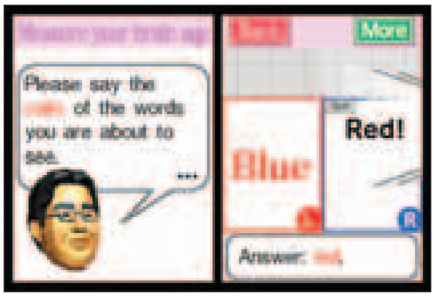
На прошедшей E3 были показаны первые кадры из Hell's Highway – третьей игры в серии Brothers in Arms. В данном интервью президент Gearbox Software – Рэнди Питчфорд – рассказывает о новых классах солдат, а также о специальных приемах, при помощи которых разработчики заставят каждого из нас сильнее вжиться в роль Мэта Бэйкера – главного героя новой игры.
И напоминаем еще раз: не дразните вуки!

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ВИДЕООБЗОРЫ

Мы не только играем в игры и пишем рецензии, мы еще и выкладываем на диск собственноручно снятое видео с голосовыми комментариями экспертов. Иногда мы делаем музыкальные клипы на основе свежих игр.

Dr Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain? (DS)



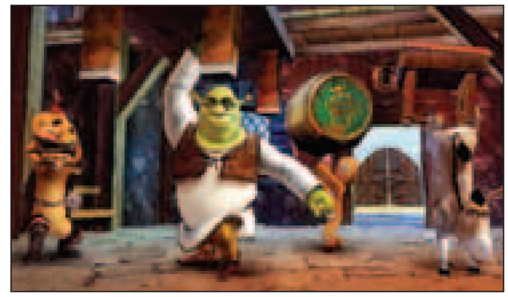
Забываете таблицу умножения? И даже в чай кладете девять ложечек соли? Спокойно, Nintendo DS вам поможет!

Me & My Katamari (PSP) (клип)



Несовершенство управления не в силах удержать Namco от закатамаривания владельцев PSP. Бойтесь!

Shrek SuperSlam (PC)



Игра специально для тех, кто считает, что в оригинальных мультфильмах было слишком мало мордобоя.

FlatOut 2 (PC)



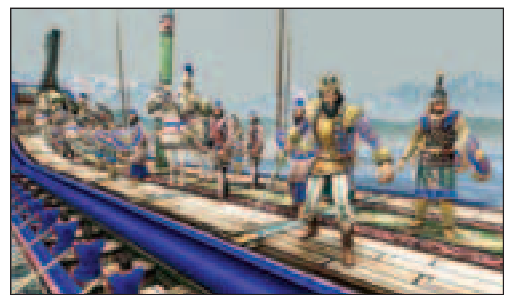
Разбитые авто, улетевшие в кусты водители и ведра адреналина – FlatOut снова с нами! Смотреть всем!

Glory of the Roman Empire (PC)



Как своими руками возвести Римскую империю? «Страна Игр» научит! И, конечно же, покажет!

Rise & Fall: Civilizations At War (PC) (клип)



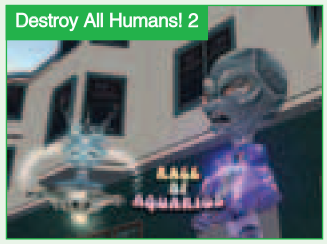
Обзор вы можете прочитать на страницах журнала. А в качестве иллюстрации смотрите видеоклип.

ВИДЕОФАКТЫ

В этом разделе вы узнаете самые свежие новости игроиндустрии всего мира. Короткие комментарии и яркое видео позволят оставаться в курсе всех значимых анонсов.

- Secret Files: Tunguska (PC)
- Field Ops (PC)
- Project Sylpheed (Xbox 360)
- Destroy All Humans! 2 (PS2, Xbox)
- Resistance: Fall of Men (PS3)
- Senko No Ronde Rev.X (Xbox 360)
- Lumines Live! (Xbox 360)
- The Fast and the Furious: Tokyo Drift (PS2, Xbox)
- Tiger Woods PGA 07 (Xbox 360)

Destroy All Humans! 2



The Fast and the Furious: Tokyo Drift

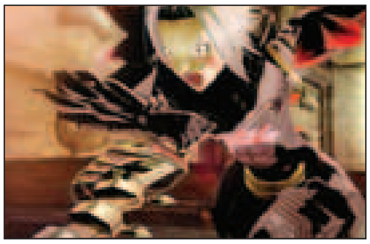


Resistance: Fall of Man



ВИДЕОПРЕВЬЮ

.hack//G.U. vol. 1//Rebirth (PS2)



Превью первой главы полноценного продолжения уникальной ролевой игры .hack – оффлайновой симуляции онлайновой PRG. Не запутались?

Warhawk (PS3)



Самолетный боевик, в котором вам предстоит управлять крылатой машиной с помощью гироскопов, встроенных в каждый геймпад PlayStation 3.

БАНЗАЙ!

Kamisama Kazoku (опенинг)



Продолжаем традицию публиковать вступительные ролики свежайших аниме-сериалов. В этот раз – опенинг Kamisama Kazoku («Семейка богов»).

Flow – Remember (клип)



Музыкальный клип на песню из восьмого опенинга Naruto: история о лысых толстяках, поющих рыбах и художественной гимнастике.



НИКАКИХ ПЕРЕГОВОРОВ С ДРЕНДЖИНАМИ!
МОЧИТЬ В СОРТИРАХ!
КОСМИЧЕСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ II
1С
paradox INTERACTIVE
Stardock
snowball.ru
искусство побеждать

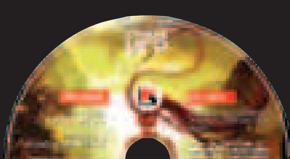
СОДЕРЖАНИЕ PC-ЧАСТИ: ДЕМО-ВЕРСИИ | ПАТЧИ | МОДЫ | ДРАЙВЕРЫ | СОФТ | SHAREWARE (FREEWARE)

Скажите, как вы относитесь к старым играм? Впрочем, совсем скоро мы узнаем ответ на этот вопрос, ведь именно эта тема была поставлена в SMS-битве прошлого номера. Так что чуточку переформулируем – как вы относитесь к римейкам старых игр? Многие ли из вас помнят замечательную игрушку The Settlers? Эх, сколько же дней и ночей ушло на протаптывание тропинок и возведение деревушек... Уже десять лет минуло, а любовь к игре и не думает увядать. Да еще и разработчики из Blue Byte готовят римейк – аккурат к годовщине. К чему я веду? Конечно, к нашему диску, на котором вы найдете вожделенную демо-версию! Кроме того, PC-часть обзавелась рубрикой «Ретро»: все лучшие эмуляторы ищите у нас! А на сладкое – новейшие дополнения, самые свежие патчи, трейлеры к играм и фильмам... Много всего!



Александр «Хи-Хи» Устинов

НА PC-ЧАСТИ



РОВНО **10** ЛЕТ С ВЫХОДА THE SETTLERS II

ТРЕЙЛЕРЫ К **5** ФИЛЬМАМ

БОЛЕЕ **10** ДОПОЛНЕНИЙ



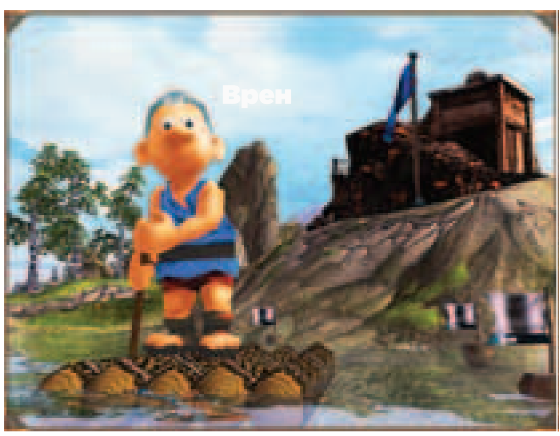
ДОПОЛНЕНИЕ

Unreal Tournament 2004 (UnWheel R5)

ДЕМО-ВЕРСИЯ

The Settlers II: The Next Generation (10th Anniversary)

На этот раз перед нами возвращение к истокам, ведь речь о трехмерном римейке ко второй части! Каковы же отличия от оригинала 1996 года? Во-первых, игра стала полностью трехмерной: модели куда симпатичнее и камерой можно крутить во все стороны. Во-вторых, многопользовательский режим теперь поддерживает до 6 игроков одновременно.
В демо-версии доступна одна карта, где игроку необходимо помочь католикам обустроить городок на маленьком тихоокеанском острове. За работу!





ИНСТРУКЦИЯ

1. Что такое PC-часть?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демо-версии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. Разделы

- **Демо-версии** – пробуйте игру еще до выхода.
- **Патчи** – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- **Shareware** – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- **Софт** – полезные и бесполезные программы.
- **Моды** – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- **Бонусы** – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- **Юмор** – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- **Галерея** – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- **Widescreen** – трейлеры новейших кинофильмов.
- **Видео** – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- **Киберспорт** – демо-записи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или DVD-приводе компьютера. Как это делается, подобно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

ПОЛНЫЙ СПИСОК

Демо-версии:
- The Settlers II: The Next Generation (10th Anniversary)
- Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter (1.20)
- Warhammer 40.000: Dawn of War (1.50)

Дополнения для:
- Call of Duty 2
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- Quake 4
- Racer
- rfactor
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: University
- Unreal Tournament 2004
- Warhammer 40000: Dawn of War - Winter Assault
- Warcraft III: The Frozen Throne

Патчи для:
- Космические рейнджеры 2: Доминаторы (1.6)
- Стальные монстры (1.2)
- The Sims 2: Open for Business (1.3.0.351)

Widescreen:
- Рокки Бальбоа
- Renaissance
- Моя супербывшая
- Ночь в музее

Видеоролики:
- Zegapain XOR (Xbox 360)
- Virtua Fighter 5 (ARC)
- Dark Messiah of Might and Magic (PC)
- Warhammer: 40,000: Dawn of War: Dark Crusade (PC)
- Field Ops (PC)
- Wrestle Kingdom (PS2)
- The Ship (PC)
- Tenchu 360 (Xbox 360)

Бонусы:
- Старые номера «СИ»
- Скины для плеера WinAmp
- Рубрика «Юмор»
- Рубрика Fighting Video

Галерея:
- Обои для рабочего стола, арт и скриншоты к играм в номере
- Обои для рабочего стола от рубрики «Банзай!»

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

WIDESCREEN

Рокки Бальбоа

После семнадцатилетнего перерыва штурмовать прокат готовится шестая часть фильма о Рокки. Несмотря на почтенный возраст, Сталлоне, оказывается, пороху не занимать!



Renaissance

Вновь предлагаем вашему вниманию рекламный ролик нового полнометражного (105 минут) мультфильма «Возрождение». На этот раз – в превосходном качестве.



Лаборатория Касперского

Напоминаем, что всех читателей «Страны Игр» взяла под свою защиту Лаборатория Касперского. На диске вы найдете дистрибутив Антивируса Касперского Personal 5.0 и электронный файл-ключ, дающий право бесплатного использования в течение целого месяца (необходим в процессе инсталляции). В следующем номере (через две недели) мы обновим их, дав вам новые тридцать дней защиты от вирусов. А через месяц – снова выложим дистрибутив и ключ.

PSP-Zone: Джентльменский набор владельца



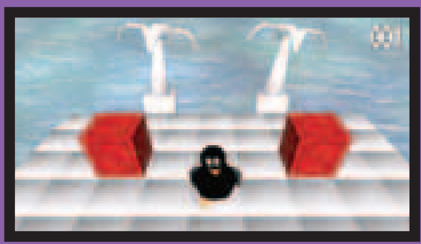
Прошивка: 2.71
Демо-версия: LocoRoco
PSP-журнал: PSP eXtreme Magazine #3
А также: полезные программы, обои, save-файлы, музыка и многое другое!

В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демо-версии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

SHAREWARE

Brick over islands

Игра представляет собой аркадную головоломку, в которой необходимо выстроить ящики согласно рисунку на экране. Главный герой – пингвин. И на каждом из 30 уровней ему предоставляется всего три попытки. Некоторые ящики расположены на других островах, что затрудняет выполнение заданий.



X-It

А в этой головоломке нужно прокладывать дорогу до выхода, используя специальные блоки. На уровнях, конечно, в изобилии встречаются различные препятствия – например лед, который не дает блокам вовремя остановиться. Попадаются даже секретные «комнаты», все по-взрослому!



ОШИБКА!

«Страна Игр», 14(215), страница 31

На самом деле, еще когда сдавался диск №13 вышла новая версия Антивируса Касперского (v.6.0) – как раз между сдачей номера в типографии и сдачей мастер-диска на завод. А после редактор уснул и намертво забыл напомнить, чтобы обновили шаблон.



КТО ВИНОВАТ
Александр «Чемпион» Устинов

Думаете, что нашли ошибку в «СИ»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

ДОПОЛНЕНИЯ

Call of Duty 2





Как и на предыдущем диске, в этот раз раздел Call of Duty 2 радует разнообразием карт. Их снова восемь штук, и каждая сделана как минимум на уровне «не ниже среднего». Тема маленьких французских городков в среде модостроителей, похоже, еще не исчерпана: оцените, скажем, такие работы, как mp_Last HQ v1 и mp_St Gatien v1.0 Final. Вместе с тем, кое-кто уже догадывается, что поклонники Call of Duty 2 пресытились европейской архитектурой, и большая часть сегодняшних карт отличилась оригинальностью задумки. Авторы mp_Mogadishu Beta и mp_Villa фантазировали на тему Ближнего Востока, в то время, как mp_Nightwolf стилизована под поле боя на европейском ТВД. Даже наша страна не осталась без внимания – карты mp_Panzer Plant W2 1.1 и mp_Pavlov VC2 имитируют Россию.

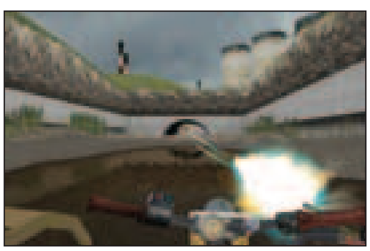
Far Cry





Большинство работ для этой игры адресовано ценителям многопользовательских сетевых побоищ. Но у нас, как водится, всегда найдется чем порадовать тех, кто предпочитает одиночное прохождение. В качестве примера предлагаем отличную карту Nightshade. Джеку и на сей раз не повезло: его посудину утопили ночью, и теперь приходится бороться не только в условиях численного превосходства противника, но еще и в кромешной темноте. Сложность еще и в том, что маркеров тут не предусмотрено и искать цели придется без подсказок.
Конечно, мы припасли и карты для сетевых баталий: mp_Island, mp_Phlogistatic, mp_Smile Island v2, mp_Team Server. Особенно стоит отметить mp_Phlogistatic, действие которой происходит на космическом корабле в НФ-антураже. Обязательно попробуйте!

Half-Life 2

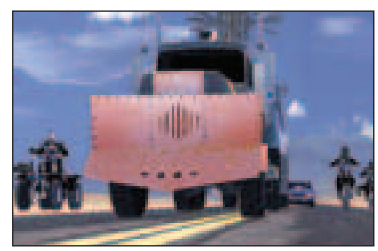




Поклонники Half-Life снова будут довольны: для них мы приготовили Danger 2, свежий мод от российского поклонника всеми любимой игры. В качестве темы создатель Danger 2 выбрал одиночную кампанию (похоже, это становится модным). Гордона Фримена снова ждут толпы Комбайнов, жаждущих его крови, дружелюбные хэдкрабы и прочие милые зверушки City 17. Уровни в Danger 2 отличаются угловатостью и внушительными размерами, впрочем, на «интересность» некоторая скупость архитектуры никак не влияет. Недостатки с лихвой восполняются отличной играбельностью и разнообразием игрового процесса. Тут и по темным закоулкам придется побегать, и на катере покататься, и много чего еще.
Не обошлось и без «изюминки»: в заботливых руках Half-Life вдруг обзавелся даже такой популярной технологией, как slo-mo. Взглянуть стоит.

Operation Flashpoint: Resistance





Далеко не всех поклонников Operation Flashpoint интересуют исключительно современные конфликты. В свое время на наших дисках появлялся мод, посвященный войне 1812 года, а на этот раз вы получили уникальную возможность взглянуть на работу по мотивам знаменитого «Безумного Макса». Как и в фильме, действие Car Wars Mod разворачивается в выжженной постапокалиптичной пустоши, где остатки человечества ведут бескомпромиссную борьбу за бензин. Разумеется, в моде воспроизведено множество видов техники – как позаимствованные из «Безумного Макса», так и оригинальные образцы. В отличие от авто из кинофильма, здешние авто очень неплохо вооружены, так что никто не мешает устраивать перестрелки в стиле классики гоночного боевика – Quarantine. Одним словом, работа получилась весьма оригинальная и очень интересная.

СОФТ

бесплатные (или условно бесплатные) программы для всех пользователей персональных компьютеров

DoubleSafety 3.4

Программа, позволяющая автоматически копировать важные данные на жесткий диск или CD. Файлы хранятся в зашифрованном ZIP-архиве. Имеется встроенный планировщик, с помощью которого можно точно настроить время и область данных для автоматического резервного копирования. Если вы работаете с важными документами, данный софт буквально незаменим.

Online Radio Tuner 1.1.15

Небольшая, но очень полезная программа, главной функцией которой является возможность записи и воспроизведения интернет-радио. Поддерживаются файлы форматов mp3, ogg, wma, а также плейлисты вида wax, pls, asx, wmx, wpl, asx. Встроено несколько полезных инструментов (очень полезными оказались закладки). Порадовал интерфейс.

ПАТЧИ

свежие «заплатки» для PC-игр

«Стальные монстры» (v1.2)

Добавляет сетевой режим игры и вносит множество мелких исправлений. В частности, добавлена поддержка всех доступных типов джойстиков.

Warhammer 40.000: Dawn of War (v1.50)

Улучшен сетевой код, усилены наносимые минами повреждения, а также внесен ряд изменений в характеристики некоторых юнитов.

Великие игры живут долго – порой даже дольше своих создателей. Им не дает умирать творчество поклонников, создающих все новые и новые моды. Их поддерживают трудолюбивые разработчики, у которых сохранилось великое множество идей. Все это – на нашем диске. Дважды в месяц. Только для вас.

Quake 4





Лавинообразно нараставшая активность Q4-сообщества в последнее время как-то затухла. Тем не менее, работа продолжается, и у нас есть для вас кое-что интересное. В первую очередь, советуем обратить внимание на модификацию Quake 4 Relief Mapping, но предупреждаем: этот мод – для обладателей мощного компьютера. Специально для вас, счастливчики, предназначен новый графический наворот – Relief Mapping. Суть его в том, что текстуры становятся объемными, благодаря чему детализация (и качество картинки в целом) существенно увеличиваются. Quake 4 и без того выглядел неплохо, а сейчас – и вовсе конфетка! Но за все хорошее приходится платить: в нашем случае увеличением системных требований.
Также ищите на диске три карты для режимов DM и CTF, плюс Lukin's Map Pack.

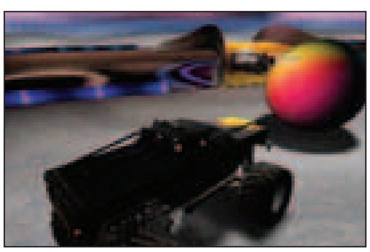
The Elder Scrolls IV: Oblivion





Благодаря щадящей политике разработчиков The Elder Scrolls IV: Oblivion по-настоящему качественные плагины к этой игре начали появлятся очень быстро, и их число растет на глазах. А чем больше их становится, тем больше мы выкладываем на диск – сегодня их уже более десятка. Имеются сравнительно простые работы, вроде Arena Blacksmith v1.0 или Arrow Realism v1.2, которые добавляют новых персонажей или изменяют характеристики оружия. Есть и посложнее: те, что меняют ландшафт и объекты (среди них особо выделяется The Ancient Redwood Forest v1.0, добавляющий в игру по-настоящему густой лес). Но наибольший интерес представляют плагины, добавляющие в игры новые территории. Из них стоит упомянуть Caldera v1.1, позволяющий посетить один из городов провинции Morrowind.

Unreal Tournament 2004





С момента выхода Unreal Tournament 2004 прошло немало времени, но игра все еще популярна в кругу модостроителей. В этот раз мы предлагаем вам модификацию UnWheel R5 – бесплатный мод, способный потягаться со многими коммерческими играми! Создатели данной модификации превратили шутер от первого лица в настоящую аркадную гонку, буквально блистающую разнообразием. Помимо собственно гонки тут есть режим CTF, а также такое специфичное развлечение, как «автобол». Отдельно очень хочется отметить специальный режим, где нужно устраивать трюки в стиле Trackmaina, а на десерт авторы UnWheel R5 приготовили гонки на выживание.
Помимо всего этого великолепия на диск попал десяток карт для различных режимов оригинального UT2004. Обратите внимание на следующие работы: dm_Azure2k6, dm_TWMushroomLake и ons_ZeroImpact.

Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault





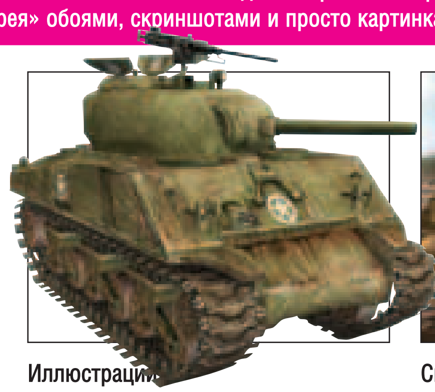
Поклонники Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault продолжают баловать нас интересными модификациями. На сей раз – Space Hulk II v1.01, модификацией, которая формально является второй частью мода Space Hulk Coop. Формально, перед нами все тот же Space Hulk Coop, с той лишь разницей, что теперь игроку доступны исключительно Терминаторы. Стоит напомнить, что создан мод по мотивам тактической экшн/стратегии Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels, появившейся в 1995 году на платформе 3DO. Как и в той древней игре, в Space Hulk II v1.01 игроку предоставляется возможность управлять командой Терминаторов, где каждый из бойцов обладает определенной специализацией и набором вооружения.
Также ищите на диске карты La Coruna, Outside Familiar Ground и Thin Ridge. Приятно вам повоевать!

ГАЛЕРЕЯ

На диске расположились не только видеоматериалы и игры. Каждый номер мы наполняем раздел «Галерея» обоями, скриншотами и просто картинками к статьям в номере.



Обои для рабочего стола



Иллюстрации



Скриншоты

¡Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска!

Heavenly Sword

С помощью рыжеволосой красавицы Нарико компания Sony надеется показать истинную силу PlayStation 3.









ПЛАТФОРМА:	PlayStation 3
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Ninja Theory
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	Начало 2007 года (Европа)

ОНЛАЙН:
http://www.ninjatheory.com

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



Хотя прошедшая выставка E3 принесла сторонникам PS3 много разочарований, некоторые проекты для новой консоли вызвали нешуточный интерес. Среди них и детище английской студии Ninja Theory – стильный и невероятно красивый боевик Heavenly Sword.

КТО ЗА МЕЧОМ ПРИДЕТ, ОТ МЕЧА И ПОГИБНЕТ

События игры закручены вокруг могущественного артефакта – Небесного меча (Heavenly Sword), некогда принадлежавшего безымянному богу. Сила его такова, что ни один смертный не может взять божественный клинок в руки – он за считанные часы убивает недостойных, высасывая из них всю жизненную силу. Столетиями Heavenly Sword берегли отважные варвары, однако покой не длился вечно. Коварный король Ботан (King Botan) неожиданно напал на варваров, и после кровавой резни в живых осталась лишь Нарико, дочь вождя. Желая отомстить, она решила воспользоваться волшебным мечом – несмотря на огромную цену, которую ей придется заплатить за свою смелость.

КОПЬЯ И БАЗУКИ

По замыслу разработчиков, Heavenly Sword не просто продолжит дело таких известных хитов, как God of War, Devil May Cry и бесчисленных Dynasty Warriors, но и превзойдет собратьев по жанру во всем, начиная с игрового процесса и заканчивая графикой. Что касается первого, то здесь, в общем и целом, пока ничего революционного не подмечено. В центре событий, как обычно, оказывается одинокий герой, точнее, героиня, обладающая сверхъестественными способностями, но вынужденная постоянно сражаться в меньшинстве. Чтобы дойти до заветной цели и схватиться с самим Ботаном, Нарико предстоит одолеть несметные полчища, среди которых есть и солдаты злобного короля, и, конечно, монстры всех мастей и окрасов. Боевая система Heavenly Sword обещает быть гибкой и разносторонней. Она рассчитана не только на побоища с десятками слабых противников, но и позволяет вступать в затяжные поединки с более сильными врагами, предпочитающими нападать в одиночку. В этом случае игровой процесс многим напомнит Soul Calibur, разве что более динамичный и масштабный. Даже элементы декораций позволено использовать в бою! Никто не запретит игроку запустить в неприятеля камнем или опрокинуть стол, чтобы сдержать нападающих. Впрочем, соперники могут и не поддаться на подобные трюки – их пообещали сделать невероятно умными. При первой же возможности супостаты будут слажен-

но атаковать Нарико, стараясь окружить ее и поразить ударами со всех сторон. Едва инициатива окажется в наших руках, недруги не постесняются обратиться в бегство, рассудив, что в бессмысленной гибели славы нет. Или же, напротив, разъярятся и нападут на героиню с удвоенным азартом, ведь в суматохе так просто убить чужого лучшего друга или верного напарника. Выяснить, кто кому друг, пока предлагается только экспериментальным путем. Жестоко, конечно, но что поделаешь – на войне средства выбирать не приходится. Да и времени терзаться угрызениями совести нет: неприятельские отряды только и ждут, когда Нарико сдастся.

Разумеется, одной храбрости и случайных бочек не хватит, чтобы одолеть всех. Поэтому добрые разработчики обучили героиню несметным специальным приемам и трюкам – они-то и помогут ей добиться победы. Взять хоть Небесный меч: питается жизненной энергией, аки вампир, зато способен изменять форму по приказу обладателя. В игре ее еще именуют «позой» (stance), ведь вместе с видом меняются характеристики (к примеру, длина и вес) клинка, а следовательно, и боевой стиль нашей подопечной. В Speed Stance меч делится на два легких клинка средней длины, которые идеально подходят для схваток один на один против наиболее искусных врагов. Power Stance, напротив, дает вам в руки здоровенное оружие, невероятно тяжелое и мощное. Размахивать им быстро едва ли получится, но в сражениях с громоздкими соперниками суетиться ни к чему. Меч-гигант пригодится и в тех случаях, когда нужно раскроить тяжелую броню или выбить щит из рук неприятеля. Наконец, Range Stance «забежала» в Heavenly Sword прямиком из God of War. В руках Нарико оказываются два коротких меча. К их рукоятям прикручены цепи, чтобы враги не чувствовали себя в безопасности даже на почтительном расстоянии от героини.

Причем, если верить авторам, переключаться с одной формы на другую позволят в любой момент, что открывает перед нами поистине бескрайние возможности по части выполнения красочных и смертоносных комбо-атак. Помните, как Кратос на одном дыхании наносил до нескольких сотен ударов? Нам обещают, что в Heavenly Sword все рекорды жестокого спартанца будут биты!

Кстати, кроме основного оружия, Нарико вольна пользоваться и вспомогательным. Список его будет довольно велик – кинжалы, разнообразные мечи, лук со стрелами, топоры и копья... и даже базука. Осталось лишь выяснить, как она затесалась в этот перечень. Не иначе, у кого-то слишком разыгралось воображение.

Впрочем, шут с ней, с базукой. Смущает другое. По первоначальным замыслам, Heavenly Sword должна была поступить в продажу одновременно с за-



БЕССЛОВЕСНЫЕ И БЕЗМОЗГЛЫЕ ВРАГИ – ПЕРЕЖИТОК ПРОШЛОГО! ПРОТИВНИКИ НАРИКО СПОСОБНЫ И НА ИЗДЕВКИ, И НА МЕСТЬ ЗА ПОГИБШИХ ТОВАРИЩЕЙ.



ЕСЛИ МЕЧОМ ВОРОЧАТЬ ДОЛГО И ЛЕНЬ, РУКИ-НОГИ ТОЖЕ СГОДЯТСЯ.

Почувствуйте разницу
Майк Болл, ведущий технолог:

«Мы намерены опровергнуть расхожее мнение, что хорошие экшны от третьего лица создаются только в Японии. Наши сотрудники-японцы были приятно удивлены битвами в Heavenly Sword и их непохожестью на восточные аналоги».

Предъявите доказательства!
Тамим Антониадис, ведущий дизайнер:

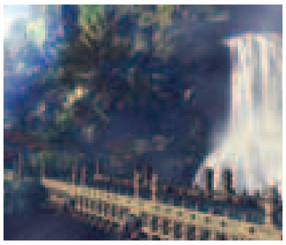
«Нам еще не удалось оставить заметный след в игровой индустрии, поэтому неудивительно, что наш проект порой воспринимают слегка скептически. Но, поверьте, за доказательствами дело не станет».



ВРАГИ СЫГРАЮТ РОЛЬ МЕТАТЕЛЬНЫХ СНАРЯДОВ НЕ ХУЖЕ БОЧЕК.

Красота по-прежнему в цене

Чего мы ждем от игр для PS3? Правильно, невероятной, захватывающей дух графики. Такой, чтобы в реальность происходящего верилось с первого взгляда и до финальной заставки. Создатели Heavenly Sword клянутся жизни не пожалеть, но обеспечить нас с вами чуть не самым технологически продвинутым проектом для данной консоли. Огромные открытые пространства? Легко! Сотни персонажей на одном экране? Пожалуйста! О таких мелочах, как реалистичная анимация и шикарные спецэффекты, и вспоминать-то не надо – они подразумеваются сами собой.



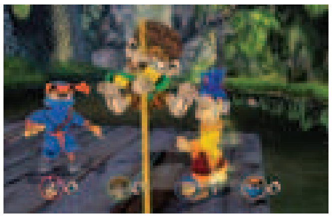




В ВЫСТАВОЧНОЙ ДЕМО-ВЕРСИИ МЕЧАМИ НА ЦЕПЯХ НАРИКО ВЕРТЕЛА НЕ ХУЖЕ КРАТОСА.

От хаоса к порядку

Коллектив Ninja Theory пока ничем выдающимся отметиться не успел. Единственный известный проект этой студии – сумбурная под стать названию игрушка Kung Fu Chaos, выпущенная в 2003 году на Xbox и особого успеха по разным причинам не добившаяся. Чуть позже Ninja Theory (тогда – Just Add Monsters) едва не пошла ко дну вместе с обанкротившейся компанией Argonaut, которой принадлежала. Однако с помощью Sony кризис был преодолен, название изменено, а число сотрудников выросло с 23 до 80 человек.



KUNG FU CHAOS



В ВОЙСКЕ КОРОЛЯ БОТАНА ТЩЕДУШНЫХ БОЙЦОВ НЕ ДЕРЖАТ.

пуском новой платформы. Но на деле придется подождать – премьера игры перенесена на начало будущего года. Строго говоря, ничего страшного не произошло – премьеры сегодня откладывают сплошь и рядом. Такая уж мода. Просто очень хочется надеяться, что проект не превратится в очередной долгострой. Ведь PS3 в ожесточенной борьбе за лидерство понадобится каждый солдат!

ДАЛЬНЕВОСТОЧНЫЙ КОНАН?

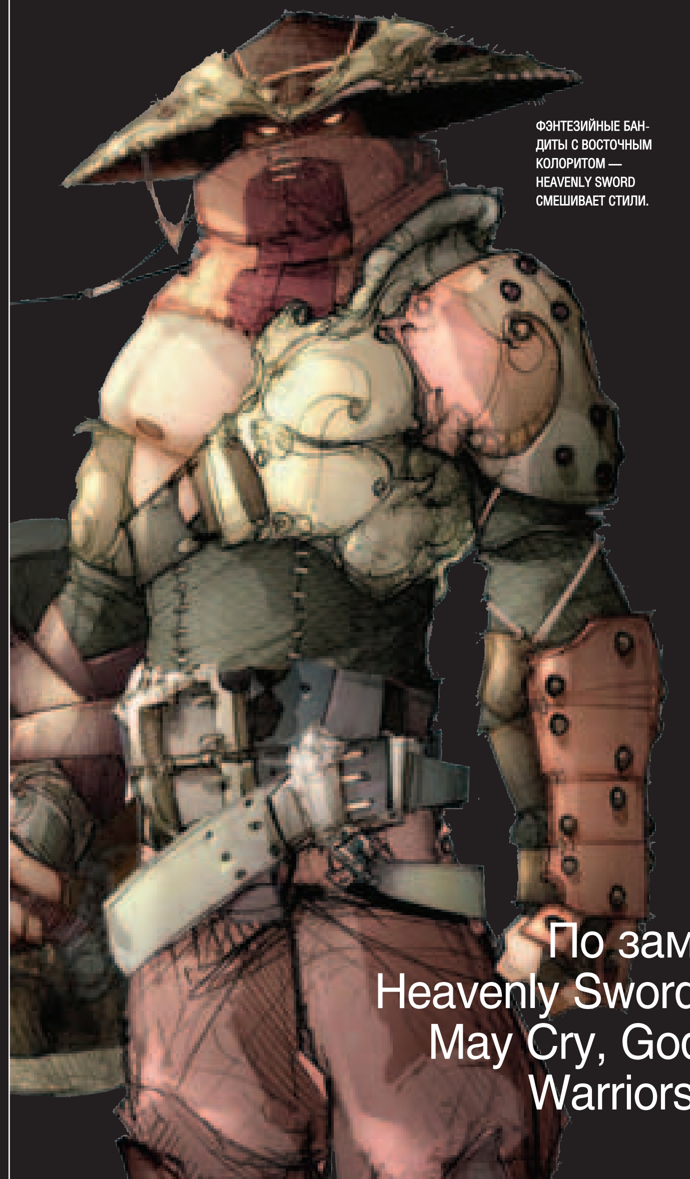
Мир Heavenly Sword хотят сделать по-настоящему уникальным – похожим одновременно на средневековую Японию и героическое фэнтези, вроде романов о Конане-варваре. Только так игра завоюет симпатии и капризных японцев, частенько игнорирующих старания европейских и американских студий, и менее привередливых владельцев PS3 в США и Европе.
У вымышленного мира, по мнению работников Ninja Theory, есть и еще одно несомненное преимущество. Он позволяет не придерживаться каких-то определенных правил и догм. Можно фантазировать в свое удовольствие, создавать «с нуля» персонажей, оружие, боевые стили, и не бояться, что в действительности все было совсем не так.

БОГИ ВОЙНЫ НАРИКО НЕ КОНКУРЕНТЫ!

Хотя аналогии с God of War напрашиваются сами собой, на вопрос, с каким проектом уместнее сравнить их творение, в Ninja Theory, не долго думая, отвечают – Resident Evil 4! Сравнение довольно странное, это признают и авторы. Но тут же поясняют: мол, Heavenly Sword похожа на ужастик от Capcom не особенностями игрового процесса, а «кинематографичной» манерой общения с пользователем. Недаром собственное детище они именуют скромно и лаконично – blockbuster action-movie experience, – а заодно рассказывают, что же дает Heavenly Sword право так называться. С блокбастером все и так ясно: проект пока числится среди самых многообещающих для консоли нового поколения. Компания Sony поставила на него немало, и результатов ждет соответствующих. Что до action-movie experience, то разработчики уверяют: играя в Heavenly Sword, мы *действительно* почувствуем себя героями кинофильма (ох, сколько же раз нам обещали такое). А добиться подобного эффекта, помимо уже хорошо знакомых методов, поможет нехитрый способ – отказ от видеороликов. Якобы наши действия вообще не будут прерываться столь привычными сюжетными сценками. В то же время, положение камеры, музыкальное сопровождение и самый ход событий заставит с головой окунуться в происходящее и на несколько часов позабыть о реальности. Что ж, план грандиозный. Посмотрим, удастся ли воплотить его в жизнь. ■

Уверенность в себе
Майк Болл, ведущий технолог:

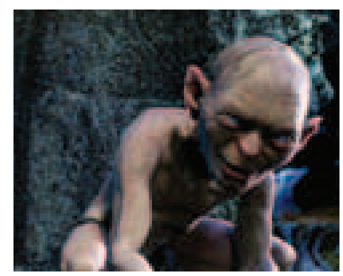
«Мы всегда были уверены в собственных силах. Игровой процесс, боевая система, графические технологии – мы совершенствуем их давно, но не останавливаемся на достигнутом. К примеру, скриншоты годичной давности уже заметно устарели».



ФЭНТЕЗИЙНЫЕ БАНДИТЫ С ВОСТОЧНЫМ КОЛОРИТОМ — HEAVENLY SWORD СМЕШИВАЕТ СТИЛИ.

Многоликий король Ботан… или Энди Серкис?

В Ninja Theory не стали экономить на личности злодея, и на роль коварного Ботана пригласили самого Энди Серкиса – лучшего Голлума и лучшего Кинг-Конга всех времен и народов. Актер не только озвучивает монарха, но и принимает живейшее участие в остальном творческом процессе. Трудолюбивый мистер Серкис вместе с разработчиками корпит над сценарием Heavenly Sword, подбирает актеров для озвучки других героев и дает советы по режиссуре многих ключевых сцен. Кроме того, звезда экрана в очередной раз посвятила себя служению технологии motion capture, помогая создавать трехмерные модели персонажей и снабжать их правдоподобной анимацией. Чем обернется столь активная деятельность бывшего любителя колец всевластья и блондинок, мы надеемся скоро узнать.



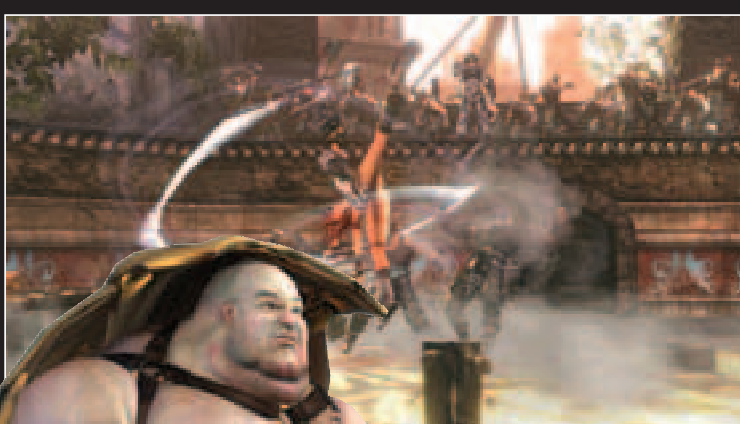
По замыслу создателей, Heavenly Sword превзойдет Devil May Cry, God of War и Dynasty Warriors по всем статьям.



СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОЕ ОРУЖИЕ СПОСОБНО НА УДИВИТЕЛЬНЫЕ МЕТАМОРФОЗЫ: ТО ПРЕВРАТИТСЯ В ДВА КЛИНКА, ТО В ЛЕЗВИЯ НА ЦЕПЯХ, А ТО И ВОВСЕ ОБЕРНЕТСЯ МЕЧОМ-ГИГАНТОМ.



КТО ЗНАЕТ, ВОЗМОЖНО, НЕБЕСНЫЙ МЕЧ УДОВОЛЬСТВУЕТСЯ ЭНЕРГИЕЙ ПОГИБШИХ ВРАГОВ ВМЕСТО ЖИЗНИ НАРИКО?









ГЕРОИНЯ HEAVENLY SWORD УНАСЛЕДОВАЛА НЕ ТОЛЬКО ЗАМАШКИ КОНАНА-ВАРВАРА, НО И ТАЛАНТЫ ВОСТОЧНЫХ МАСТЕРОВ КЛИНКА.

ВЗГЛЯД НА ОД
«ВЫНЕСИ ИХ ВС



Авторы:
Александр Рогулин
aberrat@inbox.ru

Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

Артем Шорохов
shorohov@gameland.ru

ДИН ЖАНР, ИЛИ
СЕХ!»

Побывать мастером восточных единоборств, бравым спецназовцем или шпионом на особом задании – чем не приключение? Игры жанра «экшн» раззадорят даже тех, кто физкультурные упражнения воспринимает как ненавистную школьную повинность. Взять хоть файтинги: сериалы Soul Calibur, Tekken, Virtua Fighter, Guilty Gear наперебой предлагают проверить силушку молодецкую, да не только в одиночном режиме, но и боях с другими геймерами. А что если взять рукопашные бои и добавить прямо-таки километровые уровни-арены, которые разворачиваются во всей красе постепенно, как будто экраны пролистываются («скроллятся») один за другим – с каждым истребленным полчищем врагов? А верным друзьям – буде захотят присоединиться – отвести роль не соперников, но союзников?

Схожая идея легла в основу Karateka Джордана Мехнера (предшественницы Prince of Persia), вышедшей в 1984 году на Apple II и позднее обзаведшейся набором портов, в том числе на Commodore 64 и NES. Правда, выбором героев она не баловала: один персонаж, шесть доступных ударов, никаких напарников. Да и масштабностью сражения не отличались: неприятели соблюдали киношный кодекс чести, выбегая на битву поодиночке. Но в том же 1984 году в японских залах аркад появился Kung Fu Master (на родине Spartan X). Вид сбоку открывал взору ландшафты, по которым путешествовал все еще единственный герой, отражая с помощью пяти доступных приемов атаки уже банд неприятелей. В 1986 поклонники игровых автоматов получили Renegade (Nekketsu Koha Kunio-Kun), а вместе с ней невиданную ранее свободу передвижений. Бойцы открыли для себя изометрическое пространство – к «лево» и «право» добавились «верх» с «низом» – а заодно наловчились прыгать. Окончательно же лицо новоявленного поджанра экшнового семейства, beat'em up или «вынеси их всех», определили Double Dragon (аркадная версия 1987 года) и Final Fight, включившаяся в гонку уже в 1989 году.

Поводов для разборок в духе beat'em up нашлось бесчисленное множество. Вид сбоку, скроллящиеся уровни, банды врагов, не пускающие игрока вперед, и особо злобные противники-боссы в финале некоторых этапов, – закваска оказалась настолько удачной, что свежие проекты расплодились просто-таки как на дрожжах. В борьбу начали включаться напарники, а список персонажей разросся до нескольких воинов на выбор, которые различались по скорости, силе, дальности ударов и ассортименту специальных атак. Порой игры расщедривались на более подробные досье; встречались и уровни без непременного условия раскидывать нападающих направо и налево, – однако базовая схема сражений оставалась неизменной. Восточные единоборства заменяли бойцам первых beat 'em up'ов мечи и винтовки. Впрочем, разработчики непременно вооружали самых злобных боссов пистолетами, подчеркивая

Batman навсегда!

Супергерою из Готэм Сити чаще всего не везло – многочисленные недостатки утягивали игры с его участием на самое дно хит-парадов. Однако Batman Returns от Konami избежала печальной участи: ее называли едва ли не лучшим beat'em up'ом для NES. Выпущенная Konami в 1993 году, она удивляла проработкой даже самых незначительных мелочей. Например, если атаковать клоунов-шпагоглотателей, когда они исполняли свой фокус, те теряли львиную долю энергии. Кроме того, в игре разрешалось использовать всяческие приспособления: Бэтман то скакал по крышам с гарпуном, то мчался на бэтмобиле за главарем бандитов, то штурмовал канализацию в некоем агрегате, отдаленно напоминающем торпеду.



силу человека с ружьем. Постепенно оформились два способа «выносить их всех»: одни компании сохраняли верность традициям, другие считали, что нунчаки и сюрикены необходимо использовать наравне с кулаками. Если акцент делается на рукопашных схватках, оружие играет в лучшем случае вспомогательную роль: его можно подобрать или выхватить у неприятеля, но через некоторое время (к примеру, при переходе на новый уровень или после определенного количества применений) оно исчезнет. Недолговечные находки добавляют игре убедительности и разнообразия: так в River City Ransom (NES) герой отбивается от бандитов и мусорными бачками, и автомобильными покрышками, а в Streets of Rage (Sega, MD) незадачливых мафиози предлагалось стращать бейсбольными битами и пивными бутылками.
Если же арсенал употребляется вместо приемов «кемпо», персонажи выходят на тропу войны во всеоружии. Порой они еще помнят о бросках и захватах, хотя полностью полагаться на них не собираются. Любителей подраться копьями и кинжалами нашлось не меньше, чем фанатов бокса: в аркадной Golden Axe 1989 года, положившей начало одноименному сериалу, герой не выпускал из рук верный топор, а Teenage Mutant Ninja Turtles в том же году продемонстрировала завсегдатаям аркад, что секреты ниндзя еще не забыты.
С середины восьмидесятых до середины девяностых годов beat 'em up'ы купались в народной любви. Противостоящие недругам смельчаки походили на героев американских и восточных боевиков, и подросткам, попавшим в зал игровых автоматов, было приятно представить себя на их месте. Аркадные хиты перекочевывали на другие платформы, обзаводились сиквелами. Видеоигры не отставали – у той же Streets of Rage вскоре появились и порты, и не менее славные потомки: Streets of Rage 2 (MD), вышедшая в 1993 году, так и вовсе приобрела статус образцового beat'em up'а. Однако на пятки представительницам «вынеси их всех» наступали файтинги, вначале двухмерные, а затем и 3D. Начиная с 1995 года, в поджанре наметился явный кризис: бурный поток проектов иссох до ручейка за отсутствием свежих идей. Даже переход на 3D-графику не послужил лекарством от всех бед: Fighting Force (PS one) 1997 года, несмотря на графические красоты, проигрывала Streets of Rage 2 по увлекательности боев. Не переплюнули двухмерных ветеранов и последующие малочисленные эксперименты: некрасивый, но зажигательный Crisis Beat (PS one) 1998 года, Jacky Chan's Stuntmaster (PS one) и Gekido (PS one) 2000 года. На исходе 2000 года подоспела Square Enix со спорной The Bouncer (PS one), в которой сюжетным роликам отводилось едва ли не больше экранного времени, чем дракам.
Подражания испытанной формуле – игры с элементами beat'em up – выходили и позднее: порой не слишком удачные (взять хоть Bruce Lee: Quest of the Dragon (Xbox) 2002 года или Rise to Honour (PlayStation 2) 2004 года), а порой блестящие (Mortal Kombat: Shaolin Monks (PlayStation 2, Xbox) 2005 года). Во многом благодаря экспериментам интерес к поджанру возрождается (взять хоть Heavenly Sword, которую Ninja Theory разрабатывает для PlayStation 3), но путь развития лихих разборок в стиле «вынеси их всех» пока туманен.
Пора оглянуться назад и вспомнить самые известные, новаторские и просто хорошие игры «старой школы», по которым до сих пор вздыхают поклонники. Ностальгия – не единственный повод углубиться в историю, ведь хорошо забытое старое – отличный источник новых идей.

Renegade

Детище Technos оказалось настолько успешным, что в 1987 году в Японии (а в 1988 – в Штатах) вышел существенно переработанный римейк аркадной Renegade. Ведь играпрародительница впечатляла не только новооткрытым изометрическим пространством, но и контекстными атаками. Если героя хватали сзади – удар затылком охлаждал вражеский пыл, согнувшийся неприятель становился мишенью для ударов коленом, а упавшего легко было придушить. И все это – одной кнопкой. Дело Renegade продолжила Target: Renegade, вышедшая в том же 1987 году. Наследница не наживалась на былой славе: помимо существенно дополненной боевой системы и улучшенного неприятельского состава изменения коснулись ландшафтов. Двух-, трехэкранные арены сменились скроллящимися тридцатиэкранными уровнями, причем экраны различались и врагами, и сюрпризами, и доступным оружием. Кроме того, сражаться разрешалось на пару с другом.
А вот третья часть с подзаголовком The Final Chapter (1989 год) разочаровала. Бандитов то и дело подменяли неуместные динозавры, появилась возможность увильнуть от драк, да и об улучшениях игрового процесса оставалось только мечтать.


Renegade


Target: Renegade

Beat'em up в файтингах

Файтинги продолжают отдавать должное некогда популярным сородичам. Элементы beat'em up встречались в первой и второй Tobal; в Tekken 3 появился выстроенный по принципу beat'em up режим Tekken Force, который затем был существенно дополнен и улучшен в Tekken 4, а в Tekken 5 вдобавок позаимствовал черты жанра adventure. Не остался в долгу и сериал Guilty Gear: Guilty Gear Isuka предлагала испытать на прочность неприятельские орды в GG Boost Mode.


Guilty Gear Isuka


Guilty Gear Isuka

Final Fight

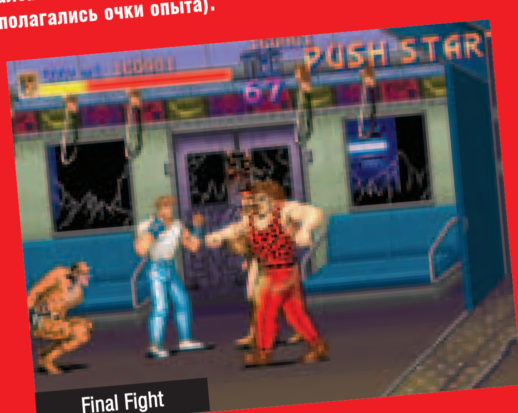
Capcom просто не могла оставить без внимания страсти по beat'em up'ам, предложив поклонникам собственный сериал – Final Fight.

Самая первая аркадная Final Fight 1989 года противопоставляла конкурентам хорошую графику и музыку. Три героя на выбор: сильный, но медленный, быстрый, но слабый, и сбалансированный боец, неплохой набор ударов, достаточный уровень сложности, чтобы задержать игроков в залах игровых автоматов. SNES-порт вышел в 1990 году в Японии, на Западе же полюбившийся проект увидели лишь в 1991 году. Переработав игру для GBA в 2001 году, Capcom добавила еще и ряд бонусов, открывающихся по мере прохождения.

Во второй части игры – Final Fight 2 (1993, SNES) – появился кооперативный режим боя (для двух игроков), паноптикум врагов увеличился, а прохождение превратилось в настоящее кругосветное путешествие – по сюжету персонажи преследуют группировку бандитов в нескольких странах: от Франции до Японии.

Третья Final Fight (Final Fight Tough в Японии) вышла в 1995 году на SNES. Замысел многочисленных нововведений не всегда принадлежал Capcom – и у прытких конкурентов достойных задумок хватало. В бой с преступниками рвались уже четверо героев, обученных прямо-таки прорве приемов, в том числе и суператакам: когда персонаж накопит достаточно энергии, специальная комбинация кнопок позволяет применить сверхсильный удар. Стоило бойцу подобрать на арене излюбленное оружие (вкусы четверки сильно разнились!), и он мог исполнить комбо-удар, как в Streets of Rage 3 (1994, MD). Уничтожаемые предметы заполонили арены – двери разбивались в щепки с полпинка, а окна рассыпались брызгами стекла. Главным же сюрпризом стала разветвленность уровней: для передвижения из пункта А в пункт Б предлагалось несколько путей, благодаря чему и сама игра стала разнообразней, и время прохождения заметно выросло. Сохранился режим игры вдвоем, но если верный друг не находился, компьютер охотно занимал его место, принимая управление напарником на себя.

Нельзя не отметить и Mighty Final Fight для NES (1993). От прочих представительниц серии ее отличал графический стиль – герои (те же, что и в первой части) изображены здесь в стиле Super Deformed, с огромными головами и кулаками – и внешняя схожесть с сериалом Double Dragon (в награду за истребление врагов полагались очки опыта).


Final Fight



Streets of Rage

Давным-давно обладатели SNES завидовали обладателям Mega Drive, у которых был Streets of Rage, а те, в свою очередь завидовали им из-за Final Fight. Первый Streets of Rage (Bare Knuckle в Японии, 1992) имел ряд недостатков в графическом оформлении и управлении: фигурки бойцов были достаточно мелкими и с опозданием реагировали на команды игрока. Из отличительных особенностей можно выделить суперудар, единый для всех трех доступных персонажей. Выглядел он оригинально: на арену въезжала полицейская машина, из которой выскакивал водитель и палил по врагам.

Во второй части (1993, MD) улучшились графика и музыка, разросся список героев и набор доступных ударов. Спрайты бойцов и противников сильно увеличились, управление стало более отзывчивым. Отличная работа над ошибками первой части! Особенно хочется отметить оригинальные уровни: парки развлечений попадались и в других играх, а вот побывать на борту подводной лодки удавалось разве что в Teenage Mutant Ninja Turtles III: The Manhattan Project на NES (1991).

Но, как и в случае с главным конкурентом – Capcom'овским сериалом Final Fight – наиболее заметные улучшения были внесены в третью часть – Streets of Rage 3 (1994, MD). Как и в Double Dragon III: The Sacred Stones (1990, NES), боссов позволяется переманивать на свою сторону и играть ими в дальнейшем. Герои, коих изначально четыре, обзавелись новой характеристикой – радиусом атаки. Суперудары теперь не отнимают здоровье, при условии, что накоплена особая энергия (ее запас восполняется сам со временем), более того, появилось слабое подобие ролевых элементов: в награду за ловкие бои под линейкой здоровья выскакивают звезды. Чем их больше, тем сильнее удары бойцов. Появился режим Battle для сражений друг с другом. Сюжет богат на развилки, предусмотрены и различные консоли. Одним словом, Streets of Rage 3 вполне заслуженно считается одной из самых популярных игр для Mega Drive.



Streets of Rage 2



Streets of Rage 3

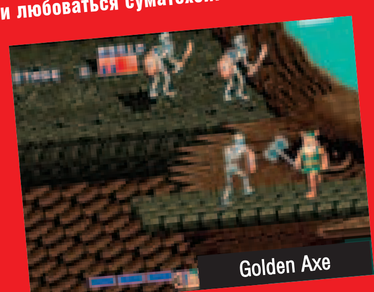
Golden Axe

Недостатков у сериала Golden Axe немало: и завышенная местами сложность, и не слишком отзывчивое управление, и графика не так, чтобы ах. Впрочем, достоинства с лихвой окупили все минусы. Аркадные автоматы с игрой поедали монетки горстями, а по консолям порты и продолжательницы славного рода Golden Axe разбежались со скоростью ветра. Геймерам пришлись по вкусу колоритные герои, приятные новшества, нелинейное прохождение и, самое главное, антураж фэнтезийного романа: мускулистые варвары и полуобнаженные воительницы, проклятые храмы, пещеры, гробницы со скелетами, пустыни, губительные болота и дикие джунгли с опасностями на каждом шагу, а также полный набор классических врагов (демоны, армии темных владык, амазонки). Сюжет – в духе тех же романов – вертелся вокруг украденного темным владыкой Аддером артефакта – золотой секиры (собственно, Golden Axe). Особенно запоминались уровни из Golden Axe III, где вашим героям приходилось сражаться на спине гигантской птицы, летящей к замку главного злодея, а также пересекать море на корабле.

Golden Axe и ее продолжение – Golden Axe II – были выпущены для аркад, а позже портированы на Mega Drive (1989-1991 года). Отличались они разве что графикой и динамичностью игрового процесса; версии для домашних консолей проигрывали аркадным собратьям. Третья же часть – Golden Axe III, была разработана и выпущена в 1993 году исключительно для платформы Mega Drive, что положительным образом сказалось на качестве звука и графике игры.

В сериале персонажи beat'em up'а впервые опробовали себя в качестве наездников. Скакунами служат существа с собственными бойцовскими навыками: они ловко перекидывают врагов через себя, плюются огнем – словом, заткнут за пояс иного воина. Враги, кстати, тоже не гнушаются седлать столь талантливых зверюшек. Кроме того, семейство Golden Axe отличает нелинейная схема уровней и система магии. Для увеличения мощности заклинаний предлагается собирать и копить бутылочки с колдовской энергией. А призы выбиваются не только из привычных для уличных потасовок предметов, но и из крошечных гномиков, за которыми сначала приходится хорошенько погоняться.

Golden Axe: The Revenge of Death Adder (1992) получила лишь аркадное воплощение, не добравшись до иных платформ. От ранних «Секир» ее отличала прекрасная графика, крупные модели персонажей и врагов, возможность уходить «вглубь» экрана в некоторых местах и ряд приятных мелочей, вроде интерактивных фонов. Например, не возбранялось ронять на врагов тенты, обрубив веревки, и любоваться суматохой.


Golden Axe


Golden Axe 2


Golden Axe 3


Golden Axe 2

Beat'em up на... лошадях!

В 1989 году Capcom предложила завсегдатаям аркад окунуться в феодальные разборки в средневековой Японии и «вынести их всех» верхом на лошадях! Игра называлась Dynasty Wars (не путать с Dynasty Warriors от Koei) и щеголяла неплохой по тем временам графикой, а также отличными уровнями: персонажи попадали в самую гущу баталий (а какая была арена с горящими плотами!). В 1992 году вышло продолжение под названием Warriors of Fate, но в нем уже не было грандиозных сражений – исчезло и чувство сопричастности переломному моменту истории.


Dynasty Wars



Warriors of Fate

Double Dragon

Самая первая аркадная Double Dragon 1987 года задумывалась компанией Technos как сиквел Renegade и создавалась под влиянием фильмов о боевых искусствах, в особенности кинолент с Брюсом Ли. Два брата-удальца, Билли и Джимми Ли, мастера тайного стиля «Со-Сэтсу-Кен», спасали в постапокалиптическом Нью-Йорке похищенную подругу. Предусматривался режим игры с напарником: один игрок управлял Билли, в то время как второму доставался Джимми.

Однако Target: Renegade восполнила нехватку приключений во вселенной Renegade, а Double Dragon обзавелась собственными продолжениями, созданными как с участием Technos, так и без ее вмешательства, – издательство Tradewest вольно обошлось с лицензией на выпуск локализаций игр сериала и использование бренда Double Dragon за пределами Японии.

Порт первой Double Dragon на NES (1988) впору назвать вольным переложением: добавились новые уровни, персонажи не могли сразу использовать все боевые навыки, а разучивали их за счет набранных очков опыта, игра вдвоем преобразилась. Билли и Джимми больше не дрались на пару; им позволили сражаться с противниками лишь поочередно, а Джимми еще и отвели роль одного из боссов. В качестве утешительного приза Technos предложила Versus Mode со списком из семи воинов (братья и пятеро их врагов).

Double Dragon II: The Revenge украсила аркадные залы в 1988 году, но по сути не слишком отличалась от предшественницы. Разве что изменился сюжет: бандиты решили не возиться с похищениями, а прямо в заставке убили несчастную подругу братьев. NES-вариант появился в 1989 году. Еще раз избавляться от режима совместного прохождения Technos не решилась, и даже добавила альтернативную концовку с воскрешением безвинно погибшей девушки. А девять дополнительных миссий, три уровня навыков и новые боссы так и вовсе раззадорили геймеров – игра пользовалась невероятным успехом.

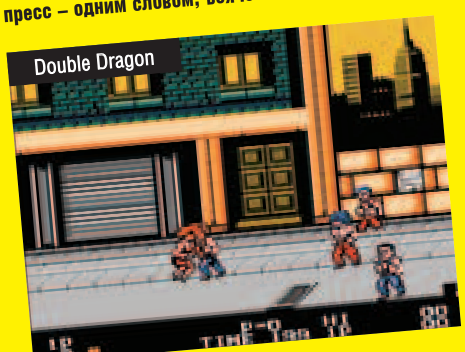
Double Dragon III: The Rosetta Stone оказалась куда богаче на новшества, хотя не все они были приняты публикой на «ура». В аркадной версии 1990 года к бессменным героям присоединился третий боец и расплодились магазинчики, где за жетоны предлагалось нанимать дополнительных воинов, покупать разнообразные навыки, да улучшать характеристики. Даже оружие, которое раньше отбиралось в честной схватке у неприятеля, теперь продавалось за презренный металл! Порт на NES (1991) уже не так жестоко бил по геймерскому карману: поверженные боссы соглашались биться за правое дело, а персонажи обзавелись дополнительным оружием в довесок к и без того блестящим навыкам рукопашного боя.

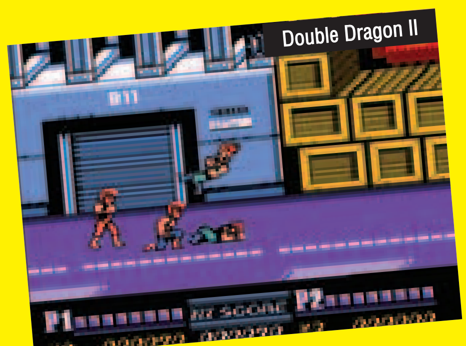
Помимо NES-версий, все три Double Dragon щеголяли многочисленными портами на Amiga, Commodore 64 и прочих платформах, однако те уступали по качеству аркадным прототипам или вовсе использовали лишь популярное название, как Double Dragon II 1991 года для Game Boy.

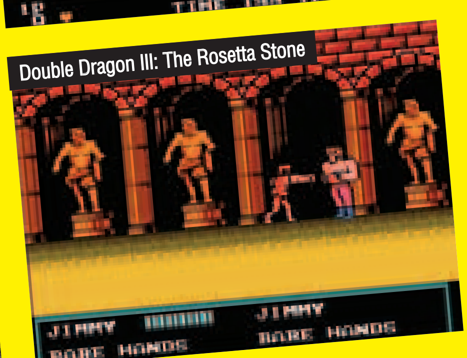
Четвертая Double Dragon – Super Double Dragon (Return of the Double Dragon в Японии) вышла в 1992 году на SNES. К привычному набору ударов добавились перехваты и возможность исполнять суперудары за счет накопленной энергии. Более того, Билли и Джимми перестали копировать базовые навыки друг друга: спустя пять лет они таки научились разным подвидам стиля «Со-Сэтсу-Кен».

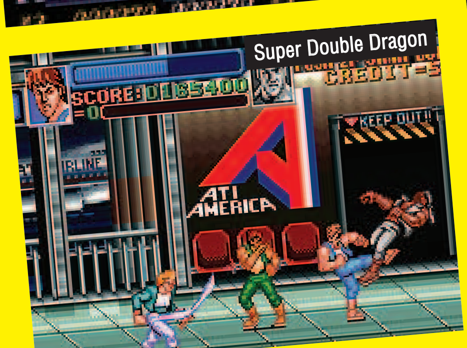
А что же потом? Легендарный сериал, законодатель мод среди beat'em up'ных потасовок породил… файтинг (Double Dragon 1995 года). Technos как будто махнула рукой на любимое детище: Double Dragon Advance (GBA) 2003 года представляла собой римейк оригинальной Double Dragon.

Слабый сюжет никогда не мешал поклонникам обожать Double Dragon: подкупал неплохой набор ударов и возможность использовать особенности уровня для расправы над врагами (враги, правда, могли ответить тем же): их позволялось скидывать в ямы, впечатывать в шипастые стены, бросать под пресс – одним словом, всячески измываться.


Double Dragon


Double Dragon II


Double Dragon III: The Rosetta Stone


Super Double Dragon

Околодраконовские страсти

Заполучив лицензию на использование марки Double Dragon, Tradewest развернула кипучую деятельность. «Неофициальная» Battletoads & Double Dragon, изначально выпущенная на NES, отправила персонажей Double Dragon во вселенную «боевых лягушек» и отличалась большей комичностью, чем сериал от Technos. Файтинг Double Dragon V: The Shadow Falls (1994 год) и вовсе оказался провальным. По вселенной Double Dragon штамповались комиксы, вышел мультсериал, а также кинофильм, в котором роль одного из братьев исполнил молодой Марк Дакаскос, а злодея сыграл Роберт Патрик.


Battletoads & Double Dragon


Battletoads & Double Dragon


НОВАЯ ИГРА ДЛЯ PSP ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!
ПОЛИЦИЯ МАЙАМИ
ОТДЕЛ НРАВОВ
ВИДЕОИГРА
Под южным солнцем некогда скучать! Стремительные погони и рискованные перестрелки в новом боевике для PSP!
Солнечное побережье Майами, мечта миллионов, рай для тех, у кого карманы полны зеленых банкнот. Но лоск, роскошь и безмятежность — лишь внешняя сторона медали…
Игра создана по одноименному фильму Майкла Манна с Колином Фаррелом и Джейми Фоксом в главных ролях - в кинотеатрах в августе 2006 г!
По отдельности — герои, вместе — команда! Двое неразлучных полицейских выпутываются из любых неприятностей. А в фирменном сетевом режиме «без проводов» двое игроков могут вместе бороться с наркомафией!
SIERRA
АВГУСТ 2006
ТОЛЬКО ДЛЯ PSP
ПОЛНОСТЬЮ НА
ПОЛИЦИЯ МАЙАМИ ОТДЕЛ НРАВОВ

Teenage Mutant Ninja Turtles

Среди многочисленных игр про черепашек-ниндзя есть и немало beat'em up'ов, причем весьма достойных. В 1989 году в аркадах появилась TMNT. Помимо приятной графики и интересных «фишек» (разрешалось использовать против врагов взрывающиеся бочки, дорожные знаки и канделябры) геймеров пленила возможность играть вчетвером. Позже Konami портировала хит на NES под названием TMNT II: The Arcade Game. В «домашнюю» версию включили два новых уровня (весьма неплохих – один заснеженный Нью-Йорк чего стоит). Без недостатков не обошлось: малый набор ударов, а также завышенная сложность. К примеру, за победу над последним боссом – Шредером – впору вручать медаль за стойкость. В 1991 году специально для NES была разработана TMNT III: The Manhattan Project: с пополнившимся набором ударов и отлично спроектированными уровнями – сражаться с неприятелями предлагалось на пляже, в подводной лодке и даже летающем в воздухе городе. Разнообразие врагов и ловушек не давало заскучать. «Манхэттенский проект» стал одной из лучших игр сериала, задействовавшей ресурсы восьмибитной платформы на полную катушку. Впрочем, успешный рецепт TMNT III позаимствовала у аркадной TMNT: Turtles in Time, вышедшей чуть ранее в том же 1991 году. Правда, та вдобавок пленяла антуражем: путешествия во времени забрасывали героев и в эпоху динозавров, и на Дикий Запад, и к пиратам. TMNT шустро разжилась собственным портом: в версии для SNES количество игроков уменьшилось до двух, зато по старой традиции добавилась пара уровней и даже сверхоригинальный босс. Кроме того, разрешалось выкидывать противника «за экран», прямо в лицо геймеру. Mega Drive обделили пуще прочих: на консоли вышла лишь TMNT: The Hyperstone Heist (если не считать файтинга во вселенной черепах-мутантов). Она сильно походила на основательно переделанную TMNT: Turtles in Time и отличалась малым набором уровней – даже на высоком уровне сложности прохождение занимало меньше часа. После десятилетнего перерыва (поклонникам земноводных ниндзя отказали не то что в beat'em up'ах – в любых играх!) Konami вновь ринулась на амбразуру, вдохновившись успехом новых комиксов и мультфильма о Микеланджело, Рафаэле, Леонардо и Донателло. Вот уже четыре новых TMNT вышло для всех современных платформ, но качество проектов оставляет желать лучшего и падает от серии к серии. Наиболее удачной оказалась Teenage Mutant Ninja Turtles 2003 года в версии для GBA. Впрочем, она, скорей, походила на платформер, чем на beat'em up.



TMNT: Turtles in Time

Battletoads

От черепашек – к лягушкам. Подражать закованным в панцирь коллегам воины не стремились: большинство уровней в играх сериала мало напоминало стандартные арены beat'em up'ов. Нередко лягушки катались на подручных средствах – от доски для серфинга до футуристических байков, спускались в пропасти на канатах или прыгали по гигантским змеям, попутно отбиваясь от врагов.

Первая игра сериала под названием Battletoads вышла в свет в 1991 году на NES. В 1993 году обладатели SNES заполучили Battletoads in Battlemaniacs, в которой изменилось все: от начальной заставки и уровней до сюжета и ударов.

Высочайший уровень сложности, обилие разнообразных уровней и непростые в исполнении суперудары не отпугнули геймеров. Во-первых, интересно, а во-вторых, юмора хоть отбавляй! Чего стоили одни только хитрые приемы (особенно в версии для SNES с крупными спрайтами), при которых части тел лягушек увеличивались до гипертрофированных пропорций. Так приятно было ударом гигантского кулака повалить агрессора наземь, и затем поутюжить его ногой-гирей! Вдобавок ко всему, герои – Раш, Зитц и Пимпл – вовсе не походили на крутых парней: в начальной заставке их дубасили, в диалогах они нередко сетовали на тяжкую долю, а при виде очередного босса так вообще роняли челюсти на пол.

В 1994 году Electronic Arts издала Battletoads для аркадных автоматов. Юмористические сценки соседствовали с невиданными ранее мрачными штрихами: из врагов ведрами лилась кровь, а боссу второго уровня так и вовсе требовалось оторвать голову...



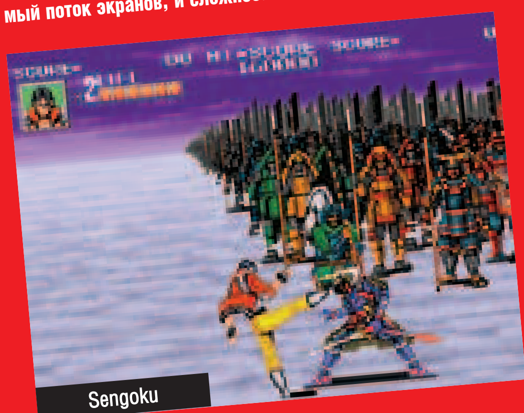
Battletoads



Battletoads in Battlemaniacs

Sengoku

Для своего времени аркадная Sengoku 1991 года отличалась редким новаторством. Герои умели превращаться в мифических существ, наделенных своеобразными атаками и магией, использовали суперудары, чтобы расправиться с врагами, и лихо блокировали атаки. Sengoku 2 мало чем отличалась от предшественницы, разве что улучшенной графикой и музыкой, да заниженной сложностью (проходить первую часть было настоящим мучением).
У Sengoku 3 были все шансы стать замечательной игрой: превосходная графика (SNK улучшила начинку игровых автоматов) и звук, несколько героев (у каждого – свой неповторимый стиль боя) на выбор, новые приемы и комбо-удары, развилки на уровнях. Увы, проект заболел самой страшной болезнью – однообразием. Уже третий уровень не вызывал безудержного энтузиазма: и враги не радовали разнообразием, и арены превращались в нескончаемый поток экранов, и сложность оказалась завышенной.



Sengoku



Sengoku 3

Волки-одиночки

Родословная – еще не признак качества. Среди не разжившихся последовательницами проектов попадались превосходные, а самое главное, оригинальные игры. Начать, пожалуй, стоит с замечательной Robo Army 1991 года от SNK (аркады, Neo Geo), в которой герои пробивались через толпы врагов-роботов, захвативших власть в мегаполисе будущего. Бойцы полагались не только на рукопашные приемы: они умели трансформироваться в машины и поражать неприятелей суперударами, чья разрушительная сила зависела от количества накопленной энергии (на манер Golden Axe). The Punisher 1993 года от Capcom (аркады, MD) создавалась по мотивам популярных комиксов и позволяла изредка отстреливаться от наседающих противников.
Cadillacs & Dinosaurs (Capcom, 1992; аркады) и Night Slashers (Data East, 1993; аркады) отличались оригинальным игровым миром. Первая предлагала – неслыханное дело! – защищать динозавров от браконьеров, изредка разъезжая на роскошном кадиллаке (машину выдавали напрокат лишь на двух этапах). Вторая же отправляла геймеров в недалекое будущее на борьбу с ожившими мертвецами а-ля Resident Evil.
Персонаж-киборг из Cyborg Justice (Sega, 1993; MD) лихо заменял части тела на вражеские для приобретения дополнительных возможностей. Бой с последним боссом и вовсе представлял из себя scrolling shooter: ваш подопечный, трансформировавшись в летательный аппарат, отправлялся уничтожить реактор.
Напоследок хочется отметить игру Mazin Saga (Sega, 1993; MD) за оригинальные уровни, разнообразящие игровой процесс, а также боссов, сражения с которыми происходят на отдельной арене, как в файтинге, и требуют тактического подхода.



Robo Army



Cadillacs & Dinosaurs

Сэйлор Мун знает, как «вынести их всех»!

Невообразимо популярный комикс о приключениях «луны в матроске» от Наоко Такеути породил не только мульт-сериал, но и череду игр в стиле beat'em up. В 1995 году Bandai выпустила первую аркадную Bishojo Senshi Sailor Moon, в которой пять воительниц истребляли прислужников коварной королевы Берилл. Удивительное дело – девушки обходились без столь любимых поклонниками магических приемов, вроде «Цепи Любви Венеры»; суперудары иллюстрировались небоевой анимацией. Как, значит, надвинет Сэйлор Меркурий визор на глаза, так враги и валятся штабелями.







Компания, ни разу не допускавшая промахов, готовится вновь встряхнуть жанр RTS.

COMPANY OF HEROES

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:	Relic Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ДАТА ВЫХОДА:	11 сентября 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.companyofheroesgame.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?


ДЫМ, ОГОНЬ И ВСПЫШКИ ВЫСТРЕЛОВ ВЫГЛЯДЯТ ТОЧНО ТАК, КАК В ЖИЗНИ.

Если Microsoft уложится в срок, в начале следующего года состоится долгожданный запуск новой операционной системы Windows Vista. ОС позиционируется как идеальная платформа для интерактивных развлечений, а в комплекте с ней поставляется десятая версия DirectX с поддержкой самых современных спецэффектов. На прошедшей E3 2006 компания назвала проекты, которые первыми явят игрокам всю мощь Vista. Company of Heroes – из их числа. Впрочем, не одними графическими красотами силен новый проект Relic Entertainment.

В преддверии выставки продюсер игры Джош Москуэйра (Josh Mosqueira), демонстрируя рабочую версию Company of Heroes избранным журналистам, кратко, но емко изложил главные особенности грядущего шедевра: «Настоящие солдаты, настоящие поля сражений, настоящая война!». Разработчики выбрали полную правдоподобность главным козырем. Ставка не то чтобы рискованная, но уж не оригинальная точно: стратегий данной тематики ныне в избытке. Тем не менее, студия уверена в успехе. Давайте разберемся – почему.

ТРИ СПОСОБА ПРОЙТИ ИГРУ

Каждая битва в Company of Heroes по-своему неповторима. Благодаря полностью интерактивному миру, сражения на одной и той же карте разворачиваются по разным сценариям – выбор тактики зависит от нас. Однако Relic на этом не успокоилась и ввела в игру так называемые специализации, открыв тем самым еще три способа пройти сюжетную кампанию. Мы вольны сделать ставку на артиллерию, пехоту или авиацию. Право выбора предоставляется по достижении виртуальным командиром первого уровня в своем развитии (о да, опыт начисляется не только солдатам, но и самому игроку). Избрав одно из направлений, с каждым новым уровнем мы будем получать доступ к тем или иным особым приемам. Так, отдав предпочтение танкам, можно овладеть уникальным искусством мгновенно «возрождать» уничтоженные боевые машины. Разумеется, столь выгодное свойство ограничено по времени, но на хорошую баталию его хватит. Представьте, угробили вы десяток своих бронированных монстров на подступах к вражеским рубежам, а павшие танки уже тут как тут – стоят на базе целые и невредимые.



ХИТ?!

ЗА:

- графика, не имеющая равных в этом жанре;
- небывалая самостоятельность бойцов;
- интерактивность окружения, открывающая новые тактические возможности;
- впечатляющий опыт разработчиков в деле создания RTS.

ПРОТИВ:

- нет кампании за СССР;
- рынок чрезвычайно насыщен похожими проектами – та же «В тылу врага 2» выглядит как минимум не хуже. Посмотрим, кто кого.



105 МИЛЛИМЕТРОВ – ЭТО СЕРЬЕЗНО

Company of Heroes содержит огромную коллекцию настоящего вооружения. Среди всевозможных автоматов, гранат и винтовок нашлось место поистине грандиозным «игрушкам». Например, таким как 105-миллиметровая гаубица. Это – настоящий монстр от артиллерии: бьет на добрую половину игрового поля, в щепки разносит любое здание, а пехоту просто превращает в фарш. Правда, орудие чудовищно неповоротливо, оно даже не в состоянии самостоятельно передвигаться. Гаубица, как конструктор, собирается инженерами прямо на поле боя, после чего за ней нужен глаз да глаз. Дело в том, что между выстрелами махину остужают и, разумеется, перезаряжают. При этом экипаж не может отвлекаться на перестрелки с врагами, а потому без должной охраны враг быстро захватит орудие и повернет его против вас.





ТЕХНИКА ДЛЯ ПУЩЕГО ПРАВДОПОДОБИЯ РЖАВАЯ И ЗАМЫЗГАННАЯ.

ЕСЛИ УБИТЬ СТРЕЛКА И ВОДИТЕЛЯ, МОЖНО ЗАХВАТИТЬ АВТОМОБИЛЬ.

НАСТОЯЩИЕ ПОЛЯ СРАЖЕНИЙ

Сценаристы Relic даже за считанные месяцы до релиза не спешат делиться сюжетными подробностями: известно, что в кампании мы играем за союзников, а немцы доступны только в мультиплеере. Впрочем, дело ведь не в том, где проходят сражения, а насколько точно воссозданы улочки и здания городов и деревушек. Большинство RTS не дают игрокам должной свободы: хочешь не хочешь, нам приходится решать и поступать так, как задумали дизайнеры карты. Доколе? Почему саперы должны обходить деревянный забор, когда у них хватает взрывчатки для подрыва завода? В Company of Heroes подобные нестыковки невозможны в принципе, поскольку игровой мир живет по физическим законам мира реального. Следовательно, гранатой можно развалить кирпичную стену, а точный артиллеристский удар сровняет с землей целую улицу. Причем дома разрушаются, используя выражение самого господина Москуэйра, «по-голливудски». Нас избавят от зеленых полосочек, символизирующих запас прочности: здание можно уничтожить одним точным взрывом у его основания или удачно сброшенной в центр крыши бомбой. При этом легкое вооружение (автоматы, винтовки) не причинит массивной конструкции заметного вреда, а крупнокалиберный пулемет лишь вырвет отдельные кирпичи и куски штукатурки.

НАСТОЯЩИЕ СОЛДАТЫ

Звучит здорово, но такое мы уже видели, например, в бесподобной «В тылу врага». Но Relic не кладет все яйца в одну корзину, а потому обещает в придачу искусственный интеллект с невиданной смекалкой. Самостоятельность местных бойцов простирается намного дальше умелого использования укрытий. Воины действуют согласно боевой обстановке! Простой пример: взвод американских рейнджеров забаррикадировался в старой трехэтажке. По улице к дому неторопливо ползет немецкий танк, но в здании наглухо заколочены окна. Поскольку команды выскочить на свежий воздух не поступает, солдаты бездействуют. Тем временем с тыла бронемашину настигает второй



ДЕТАЛИЗАЦИЯ ТЕХНИКИ ДАСТ ФОРУ СИМУЛЯТОРАМ.



ПО-ГОЛЛИВУДСКИ ЗРЕЛИЩНЫЕ БОИ МОЖНО ЗАПИСЫВАТЬ В ФОРМАТЕ ВИДЕОРОЛИКОВ.

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



ПУЛИ НЕ ПРИЧИНЯТ МОСТУ ВРЕДА, А ВОТ ВЫСТРЕЛ ИЗ ОРУДИЯ ТАНКА...



ЛЮБОЙ ПОДРУЧНЫЙ ХЛАМ ИДЕТ НА СТРОИТЕЛЬСТВО БАРРИКАД.



ВО ВРЕМЯ БОМБАРДИРОВКИ СОЛДАТЫ САМОСТОЯТЕЛЬНО ИЩУТ УКРЫТИЕ.



ВМЕСТЕ ЖИЛИ, ВМЕСТЕ И УМРЕМ

Оригинальность решений сотрудников Relic докатилась и до мультиплеера. Сетевой составляющей Company of Heroes есть что предложить искушенным «стратегам». Разработчики сделали ставку на командный режим, дуэлей «один на один» и тотальных «мясорубок» из восьми участников, где каждый сам за себя, не предвидится в принципе. Сотрудники компании уверяют, что проведенные ими исследования выявили у девяноста процентов аудитории повышенный интерес именно к командным схваткам, поэтому многопользовательский режим представлен баталиями «два на два», «три на три» и «четыре на четыре». Причем члены одной команды не могут быть «выбиты» из игры поодиночке. Вообще, уничтожение врага по частям – неизлечимый недуг многих RTS. Скажем, играете вы с приятелем против двух товарищей, и одного из вас «выносят» в самом начале матча, а затем методично добивают второго. В Company of Heroes действует механизм с оригинальным названием «Live together, die together» («Живите вместе, умрите вместе»), запрещающий поочередное уничтожение членов команды. Часть дружественных войск будет возрождаться на карте до тех пор, пока всех игроков одной стороны не разобьют практически одновременно.



взвод «звездно-полосатых»: шипение ракеты фауст-патрона – мимо! Снаряд пролетает чуть выше цели и бьет аккурат в стену той самой трехэтажки. Кирпичная кладка, естественно, не выдерживает и разлетается фонтаном осколков. Без дополнительных приказов игрока командир первого взвода подгоняет своего «базутчика» к образовавшемуся пролому. Залп – и объятый пламенем танк замирает навеки. Обратите внимание, ситуация не обещана, а показана разработчиками на деле во время демонстрации на выставке, и бойцы воевали «честно», без всяких скриптов. Вообще, подчиненные проявляют самостоятельность практически в любой ситуации. Внезапно открыл огонь вражеский пулеметчик? Залечь! Началась бомбардировка? Рассредоточиться! Отряд несет потери? Отступать! По замыслу Relic, мы должны сконцентрироваться на глобальных тактических решениях, а не водить за ручку каждого автоматчика. Учитывая, что бои намечаются действительно крупные, с участием большого количества пехоты и техники, копание в мелочах загубило бы весь геймплей. К тому же, в Company of Heroes существует такая характеристика, как опыт. От ветеранов во время сражения больше толку, чем от новичков, следовательно, стариков нужно беречь, но они не пропадут и без нашей опеки.

НАСТОЯЩАЯ ВОЙНА

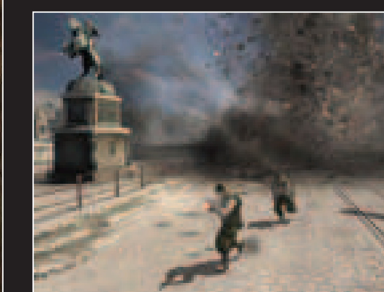
Но во имя чего гибнут бойцы? Во многих военных RTS солдаты отдают жизни за сухие строки брифингов: «Удерживайте мост во что бы то ни стало!» – приказывает незримое командование, и воины послушно идут под пули. Relic предлагает куда более реальные стимулы, поскольку Company of Heroes, несмотря на продвинутую тактическую составляющую, не лишена экономической части. У нас даже есть своя база, куда прибывает подкрепление и где ведутся исследовательские работы. А вот традиционной добычи ресурсов не предвидится. Оно и понятно: слыханное ли дело – рубить лес и дробить камень где-нибудь под Сталинградом, чтобы заказать на заводе очередную партию Т-34!
Здешняя экономика держится на секторах с разным стратегическим

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?


ТАНК – ГРОЗНАЯ СИЛА И УКРЫТИЕ ДЛЯ ПЕХОТЫ ОДНОВРЕМЕННО.

Квин Даффи, Relic Entertainment:
«Вторая мировая – исторический период, богатый событиями. Смешными и трагическими, великими и героическими: о них и о людях, что сражались тогда, нельзя забывать».

Квин Даффи, Relic Entertainment:
«Relic всегда обеспечивала игроков прекрасными инструментами для модификации существующего и создания собственного контента. Вместе с Company of Heroes будут поставляться редактор World Builder, позволяющий создавать собственные карты и сценарии, и утилита Movie Maker, которую мы используем для создания сюжетных сцен».




ХАРАКТЕР НОРДИЧЕСКИЙ. БЕСПОЩАДЕН К ВРАГАМ РЕЙХА.

значением. Есть три вида регионов, от захвата которых зависит успешное выполнение миссии. Одна территория снабжает армию горючим, другая – боеприпасами, третья – живой силой. Все эти категории представлены в виде условных очков. Без горючего нельзя заказать новую технику, без единиц живой силы – пехоту, а при нулевой амуниции ни танки, ни солдаты не смогут стрелять. Очки боеприпасов также расходуются на исследования. Понятно, что «нахимичить» в лаборатории лазерные винтовки и атомную бомбу никто не позволит, а вот изучить и поставить на вооружение мины-липучки вполне по плечу.
Борьба за сектора добавляет целый стратегический пласт в игровой процесс. Тут дело вот в чем: регион считается захваченным, когда он «состыкован» с основной территорией своего хозяина. Если же потеснить врага из стратегически важной области, но оставить ее в окружении чужих земель (сформировав этакий анклав), никакого дохода получить не удастся. Так что на первый план выходят стремительные вылазки в тылы противника с целью отрезать какой-нибудь богатый сектор от основных владений. Особенно такие налеты выгодны, когда ценный район хорошо укреплен, а соседние с ним территории защищаются посредственно.

НАСТОЯЩИЙ ХИТ

С таким потенциалом Company of Heroes ждет большое будущее, ведь вкупе с богатыми игровыми возможностями мы получим сногсшибательную графику. Описывать ее словами бесполезно, проще взглянуть на скриншоты. Впрочем, можем привести одно сравнение. Помните экшны серии Brothers in Arms и Call of Duty? Так вот, творение Relic выдает картинку примерно того же качества, но принадлежит к жанру Real-Time Strategy. Для каждого бойца создана лицевая анимация, их форма во время боев пачкается и рвется. Разработчики даже встроили в игру специальный видеоредактор. С его помощью мы запишем, а затем и просмотрим с любого ракурса события всех миссий. Более того, программа позволяет монтировать эффектные ролики из фрагментов геймплея – считайте, что вместе с Company of Heroes получаете своеобразную вариацию The Movies. Relic Entertainment держит марку и готовит истинный шедевр! ■

ИДЕАЛЬНАЯ КОМАНДА

Как известно, ничего идеального не существует, однако студия Relic Entertainment вплотную подобралась к титулу совершенного разработчика. Все без исключения игры компании снискали любовь, популярность и высокие оценки критиков. Разве что консольный экшн The Outfit, вышедший весной сего года, произвел неоднозначное впечатление. А карьеру Relic начала еще в 1999-м выпуском космической стратегии Homeworld, изрядно встряхнувшей жанр RTS. Вышедшее в 2003-м продолжение – Homeworld 2 – довело игру до совершенства, и студия решила отвлечься от космоса. В том же году свет увидела весьма оригинальная стратегия Impossible Creatures, в которой игроки создавали воинов для своих армий, скрещивая разнообразных зверюшек. На живописные просторы виртуального мира вышли тигры с крокодильими головами, акулы на львиных лапах и прочие химеры. 2004 год ознаменовался премьерой бесподобной RTS Warhammer 40,000: Dawn of War, и вот нынешней осенью компания обещает порадовать нас еще одним потенциальным хитом.

COMPANY of HEROES



БЕЛАЯ ИЛИ ЧЕРНАЯ?
SONY
www.playstation.ru
www.mypsp.ru
© Sony Computer Entertainment Europe. PlayStation, PSP and PS Logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved



КРОВОЖАДНЫЙ КРАТОС НА ТРОПЕ МЕСТИ ХУЖЕ ЗВЕРЯ, БЕСПОЩАДНЕЕ САМОГО АРЕСА.

Когда-то, в отместку богам, он стал бессмертным. Но на вершине Олимпа победителей встречают не венками и гимнами, а ударами в спину.

God of War 2

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action
ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	SCEA
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	весна 2007 года

ОНЛАЙН:
http://uk.playstation.com

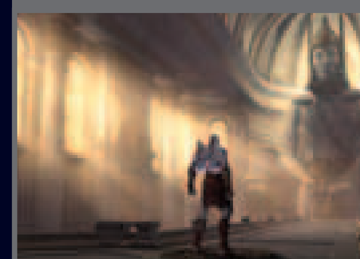
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



КРАТОСУ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОВОРАЧИВАТЬСЯ К ВРАГУ ЛИЦОМ, ЧТОБЫ НАНЕСТИ УДАР.

ОДИН, ВСЕГДА ОДИН

Чего действительно не хватало первой God of War, так это многопользовательского режима. Анонс продолжения дал повод надеяться, что со временем ошибку исправят. Увы, сбыться радужным планам не светит. Во второй части Кратос вновь сражается в гордом одиночестве, презрительно отвергая любую помощь. Похоже, второму джойпаду придется снова без дела пылиться на полке. Так распорядились боги.



GOD OF WAR НА PSP?

Кори Барлог, режиссер: «Я лично думаю, что портативный God of War пользовался бы просто феноменальным успехом. Но у меня нет времени заняться чем-то подобным, так что исправить положение – задача Sony. Понятия не имею, работают ли они над этим».

Настроение богов переменчиво как ветер – сегодня они благоволят удачливому смертному, а завтра равнодушно пожертвуют им ради своих козней. Да и люди не уступают покровителям: в бесконечных междоусобицах и битвах с чудовищами одинаково способны и на величайшую подлость, и на беспримерное благородство. Ненависть, зависть, верность и любовь – древнегреческие мифы не скупятся на чувства, но с годами те тускнеют, и в памяти остаются лишь обрывки родословных, списки подвигов, да крылатые слова.

Однако стоит легендам и поэмам ожить – как в God of War, – и снова сияют золотом доспехи, звенят клинки, спускаются с небес в багряных облаках боги, кровь льется рекой, а мужество соседствует с беспощадностью. Одна из лучших игр для PlayStation 2, главное открытие 2005 года, – критики щедрой рукой рассыпали похвалы первой части. Детище американского подразделения Sony без особых хлопот оттеснило на второй план куда более именитых и «раскрученных» соперников, завоевав лидерство в жанре «экшн». Спартанец Кратос поразил геймеров и виртуозным обращением с оружием, и противоречивым характером: отъявленный негодяй, который, тем не менее, восстал против собственного покровителя, беспощадного бога войны Ареса. God of War 2 открывает новую страницу в истории неистового героя – ужиться с небожителями едва ли не сложней, чем прорваться на Олимп.

КАК УВОЛЬНЯЮТ БОГОВ

Поклонники первой God of War помнят, что в награду за победу

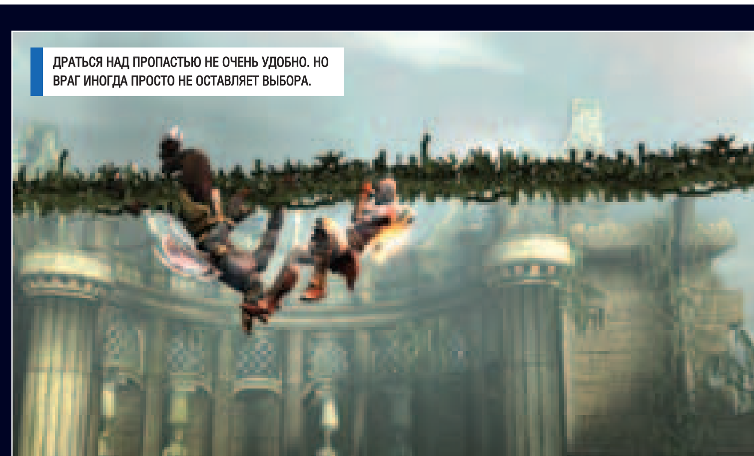
ХИТ?!

ЗА:

- Многообещающий сюжет, в котором древнегреческие мифы тесно переплетаются с фантазиями сценаристов;
- Доработанная боевая система с хорошо знакомыми бесконечными комбо и разнообразной зрелищной магией;
- Шикарная графика заставляет забыть о возрасте PlayStation 2.

ПРОТИВ:

- Нет значительных изменений по сравнению с первой частью;
- Отсутствие многопользовательского режима, как минимум, удручает;
- Неясно, как скажется на игровом процессе возросшее число головоломок;
- Камера по-прежнему неподвластна игроку.



ДРАТЬСЯ НАД ПРОПАСТЬЮ НЕ ОЧЕНЬ УДОБНО. НО ВРАГ ИНОГДА ПРОСТО НЕ ОСТАВЛЯЕТ ВЫБОРА.



НЕКОТОРЫХ ПРОТИВНИКОВ КРАТОС И НОГАМИ ЛЕГКО ЗАТОПЧЕТ.



СКЕЛЕТЫ НА ДЕЛЕ КУДА ПРОЧНЕЕ, ЧЕМ КАЖЕТСЯ НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД.

РАДИ ПОКЛОННИКОВ КРОВИ НЕ ПОЖАЛЕЮТ

Оправдывая ожидания поклонников (и подтверждая худшие опасения критиков), God of War 2 продолжает кровавые «традиции» предшественницы. Монстров разрубают напополам, ломают им шеи, ослепляют, отрезают головы и отрывают конечности. И это лишь малая часть выходок Кратоса в пылу сражения! Остается лишь догадываться, как воспримут творение Sony в тех странах, где ведется упорная борьба с насилием в видеоиграх – например, Австралии или Германии.



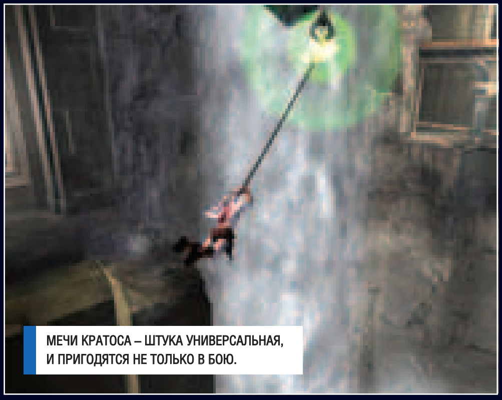
над Аресом Кратос обрел бессмертие. Однако щедрый подарок обернулся ящиком Пандоры: вечная жизнь заманчива, а вот вечных склок и врагу не пожелаешь. Оценив безжалостность новоявленного гения войны, – предшественнику такое рвение и не снилось! – божества решили обманом лишить опасного коллегу могущества и заодно остудить его пыл в загробном царстве. Для мести предателям Кратос задумал изменить собственную судьбу, чтобы переиграть роковой момент прошлого. Для вмешательства в ход времени подойдут исключительно проверенные средства: оружие да решимость пролить потоки чужой крови ради по-настоящему светлого будущего. Что поделать, дипломатия в Спарте ценилась меньше воинской доблести.

Одного жаль – о сюжете пока что ничего больше и не известно. Сценаристы уверяют, будто история God of War 2 станет настоящим укором потугам писателей и режиссеров отобразить противоречивый древнегреческий мир, поэтому не торопятся выкладывать карты на стол. Мол, поиграете – тогда и поймете, что к чему. В американском офисе Sony пошли на одну небольшую уступку – подтвердили, что помимо олимпийских богов (прежде всего, вездесущей Афины) значительную роль сыграют некие известные по мифам герои. Кто знает, быть может, Кратоса ждет поединок с Гераклом или Ахиллом? Мы бы не возражали – надоело, знаете ли, резать бессловесных минотавров.

СВИНЬИ С ТОПОРАМИ И КРЫЛАТЫЕ ЛОШАДИ

Раз уж заговорили о минотаврах, пора обратить внимание на личный состав неприятельских войск. В рядах противников удастся встретить и старых знакомых, и новобранцев – свежее пополнение только-только прибыло из Преисподней древнегреческих мифов, в которую разработчики подселили и личные кошмары. Специально для вас! К привычным зомбированным солдатам, коих по-прежнему нужно рубить десятками и сотнями, прибавились воины-скелеты – хрупкие, но неожиданно живучие. Ударишь такого разок-другой, и, кажется, пора праздновать победу. Ан нет, через несколько секунд груда костей вновь обретает форму и лезет на Кратоса, свирепо размахивая мечом, – именно когда ваше внимание сосредоточено совсем на другом.

Попадаются и более оригинальные твари. Среди них – свиноподобные наездники на циклопах. Сами по себе они не слишком-то выносливы, зато верхом на обезумевшем от боли одноглазом исполине (свиньи управляют «скакунами» с помощью топоров и крючьев) представляют нешуточную угрозу. Ну и настоящей экзотике нашлось место, вроде грифонов. С ними подраться на земле не получится: крылатые твари парят чересчур высоко. Поняли намек? Да-да, в God of War 2 разрешат полетать! Жаль, пока не очень ясно, как часто позволено взмывать



МЕЧИ КРАТОСА – ШТУКА УНИВЕРСАЛЬНАЯ, И ПРИГОДЯТСЯ НЕ ТОЛЬКО В БОЮ.



МАГИЯ ОЧЕНЬ ЭФФЕКТИВНА, КОГДА ТРЕБУЕТСЯ ВЫРВАТЬСЯ ИЗ ОКРУЖЕНИЯ...



...И КОГДА ПРОСТО ХОЧЕТСЯ НЕМНОГО ПОКРАСОВАТЬСЯ.



ЭТО В МИФАХ ЦЕРБЕР БЫЛ ОДИН. ЗДЕСЬ ИХ ВОДЯТСЯ ЦЕЛЫЕ СТАИ.



ДАЖЕ БЕЗ ПОГОНЩИКА ЦИКЛОП ОТНЮДЬ НЕ БЕЗОБИДЕН.

КАК ИЗМЕНИТЬ СУДЬБУ – РЕЦЕПТ ОТ БОГА ВОЙНЫ

Итак, прежде чем взяться за выполнение столь нелегкой задачи, не худо бы обзавестись сверхъестественными умениями, например, научиться колдовать. Далее необходимо отыскать трех Сестер Судьбы, известных также как Мойры. На всякий случай даем ориентировку на каждую из них. Первая, Клото, самая трудолюбивая – день-деньской прядет нить судьбы. Лахесис, почитай, ничего не делает: замеряет нить, определяя продолжительность жизни смертного. Наконец, Атропос — причина всех бед. Кто-то вручил ей очень острые ножницы, и теперь она постоянно кромсает злосчастную нитку, обрывая чьенибудь земное существование. Так или иначе, но дамам не позавидуешь: встреча с Кратосом до сих пор мало для кого заканчивалась безболезненно.

От God of War 2, как и от почти всякого продолжения невероятно успешной игры, не стоит ждать откровений.

к облакам и будем ли мы самостоятельно определять направление полета. По обыкновению, надеемся на лучшее.

Не забыли и о боссах. В первой части они были великолепны, но, увы, встречались слишком редко. Гидра в начале, гигантский каменный минотавр в середине, Арес собственной персоной в конце – куда это годится? Сейчас нам обещают регулярные свидания с чудищами-предводителями. Прикинуть масштабы ключевых схваток несложно: например, упомянутый каменный минотавр (с ним предстоит познакомиться еще раз) нынче понижен в звании; легионами Хаоса командуют монстры куда злее и могущественнее. Полный их список, как и многое другое, пока держится в секрете. Правда, гигантскую Горгону Медузу разработчики все-таки показали. Одного взгляда на такую редкостную красавицу достаточно, чтобы окаменеть, – барышне даже прославленными глазами зыркать необязательно.

ГРУБО ИЛИ КРАСИВО?

По старинке, большинство противников можно утихомирить двумя способами: очевидным и элегантным. Выбрав первый, лупим недруга до победного конца, не обращая внимания на контрвыпады. Второй заставляет вспомнить о контекстуально зависимых спецприемах из оригинальной God of War и рассчитан, главным образом, на хорошую реакцию.

Взять тех же свиней и циклопов. Бросаться на них в лоб – занятие долгое и довольно болезненное. Пока утихомиришь глазастое чудище, пока прирежешь хрюшку, рука устанет выбивать на джойпаде дроби комб... Настоящие боги так не поступают. Если вовремя нажать на ключевые кнопки, Кратос и свинью ловко стащит на землю, и циклопа добьет без лишней суеты, картинно вскочив ему на загривок и вырвав единственный глаз.

БОЖЕСТВЕННЫЙ АРСЕНАЛ

Основным вооружением Кратосу служат два хорошо знакомых клинка, прикрученных к длинным цепям. Благодаря им наш подопечный достойно смотрится и в ближнем бою, и с выпадами на средние дистанции затруднений не испытывает. А там, где не помогают мечи, пригодятся волшебный лук со стрелами и магия. Колдовать Кратос умел и раньше, но теперь список заклинаний расширился, да и сами они куда чаще применяются в сочетании с ударами холодным оружием.

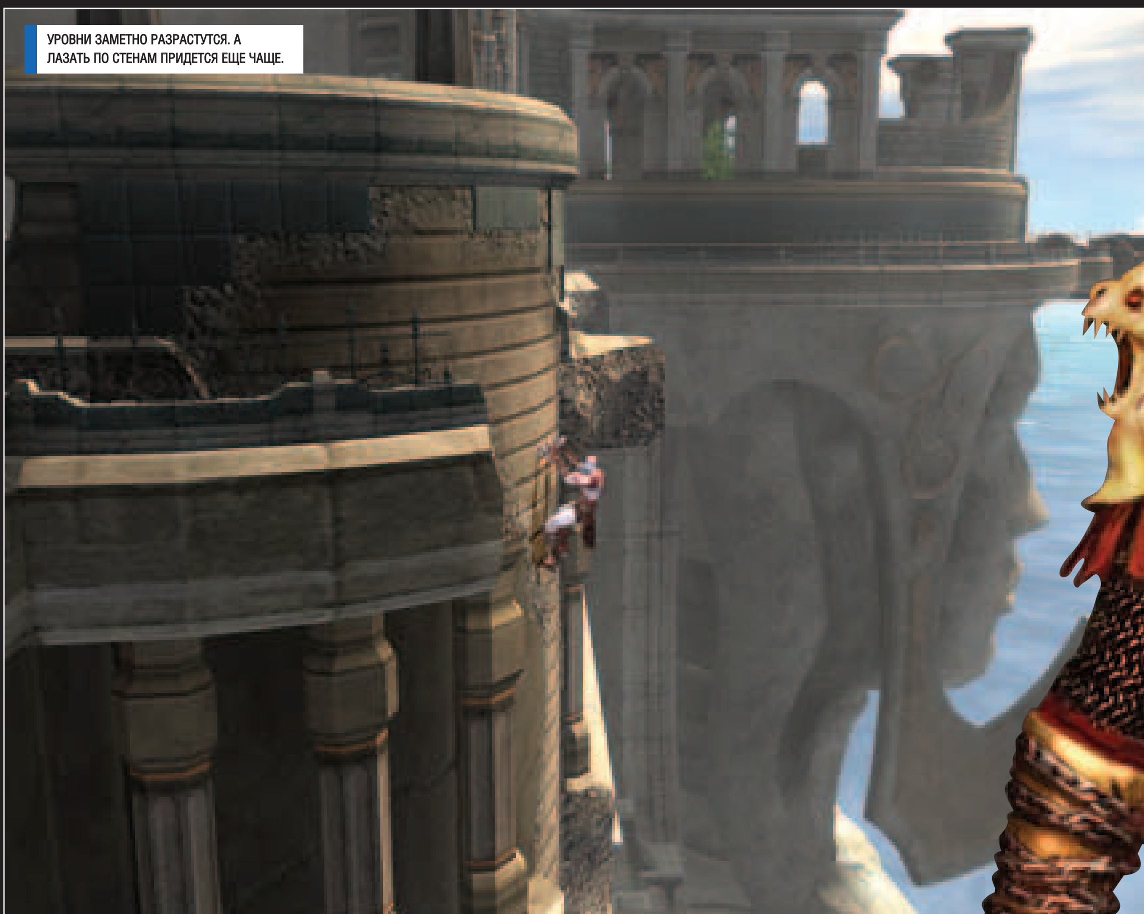
Ведь отличительная особенность боевой системы God of War – продолжительные комбы, насчитывающие до нескольких сотен и даже тысяч ударов – никуда не денутся. Мы сможем в свое удовольствие жонглировать телами нападающих, подбрасывая их в воздух, отшвыривая или, наоборот, подтягивая поближе. И чем продолжительней получится в результате комбо-атака, тем больше очков опыта удастся заработать. А там, где опыт, там и новые умения, скрытые до поры до времени.

РАЗУМНЫЙ БОГ

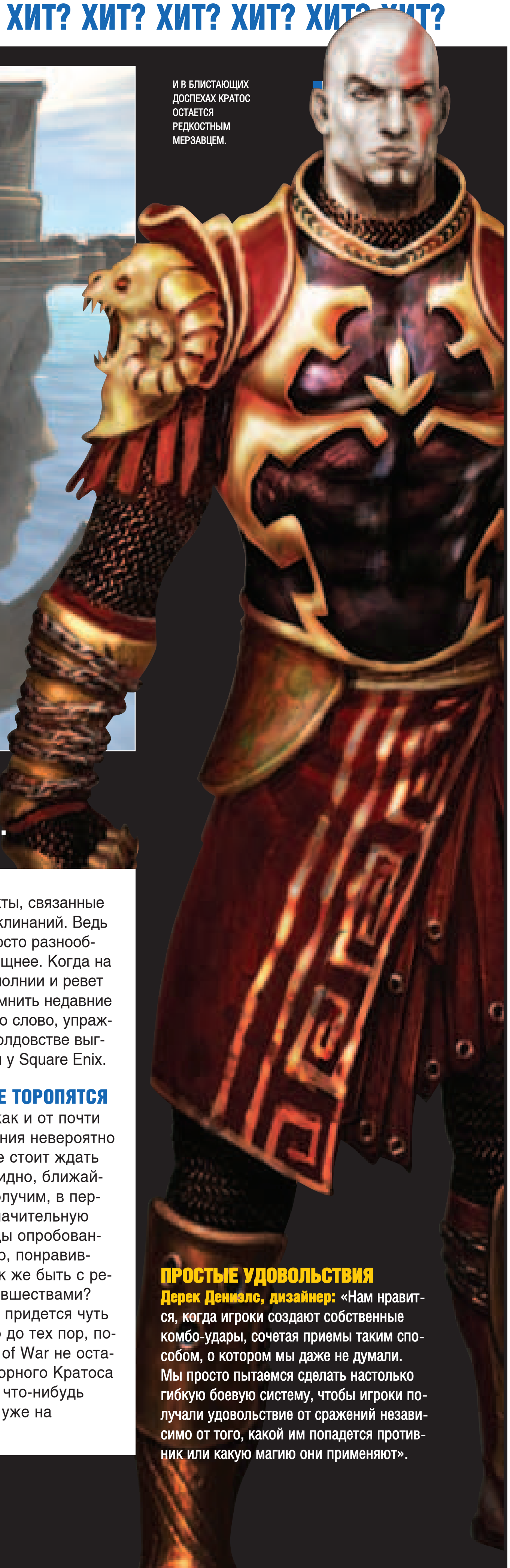
Пораскинув мозгами, разработчики пришли к выводу, что пользователям не мешает отдыхать от безостановочных баталий и раздумий, как прикончить новое чудище. Умственные разминки будут представлены разнообразными головоломками. Разумеется, они были в God of War и раньше, но почти терялись на фоне жарких схваток с ордами кровожадных чудовищ, – зато во второй части станут куда разнообразней. Кроме того, их сложность заметно возрастет. Но не спешите расстраиваться: загадки и ребусы отличная припарка в кровавой бане. В качестве примера приведем типичную ситуацию с кнопкой и закрытой дверью. Кнопку требуется придавить чемнибудь тяжелым, иначе дверь не откроется. Кратос для этой цели не подходит – ему нужно двигаться дальше. Как бы поступил в таком случае знаменитый Принц Персии? Вероятно, отыскал бы ящик, тяжелый сосуд или, на худой конец, увесистую корзину. Как поступит Кратос? Очень просто – притащит обезображенный труп, лежащий неподалеку.

ИСТОРИЯ ДЛЯ ЖИЗНИ

Кори Барлог, режиссер: «Мы хотим вернуть игроков в воссозданный нами мир мифов, проследить за судьбой Кратоса и его борьбой с богами. Мне также нравится показывать ход событий и развитие персонажа через игровой процесс. То есть, мы не просто рассказываем историю – вы в ней живете».



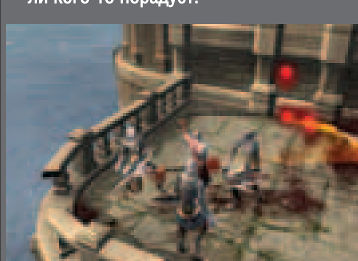
УРОВНИ ЗАМЕТНО РАЗРАСТУТСЯ. А ЛАЗАТЬ ПО СТЕНАМ ПРИДЕТСЯ ЕЩЕ ЧАЩЕ.



И В БЛИСТАЮЩИХ ДОСПЕХАХ КРАТОС ОСТАЕТСЯ РЕДКОСТНЫМ МЕРЗАВЦЕМ.

ХОРОШИЙ ВРАГ – УМНЫЙ ВРАГ

Интеллектом противников в экшнах порой жертвуют в угоду зрелищности: главное, чтобы супостаты собирались большими толпами, прежде чем ринуться в сечу. Так было и в God of War – прислужники Ареса особой сознательностью не отличались, полагаясь исключительно на численное превосходство. В God of War 2 монстров обещают сделать несколько умнее. В частности, научить взаимодействовать друг с другом, окружать Кратоса, нападать из засады и отступать, когда того требует обстановка. Остается выяснить, каким образом подскочивший уровень «чудовищного» IQ отразится на балансе сил. Ум, конечно, хорошо, но завышенная сложность вряд ли кого-то порадует.



Магия стала не просто разнообразней, но и зрелищнее.

НЕТ ПРЕДЕЛА СОВЕРШЕНСТВУ

Управление существенно не изменится – пока заметны лишь незначительные улучшения. Скажем, чтобы открыть дверь или сундук, не нужно быстро нажимать на R1 – достаточно просто удерживать клавишу. Пустяк, но приятный. В то же время, если судить по доступной демо-версии, управлять камерой по-прежнему нельзя. А жаль.

Графика обещает стать еще краше, чем прежде – главным образом, за счет заметно возросшей детализации уровней и разнообразия декораций. Кое-что, конечно, почти не изменится; например, модели главного героя и монстров (по крайней мере, тех, с кем нам уже посчастливилось встречаться) не прибавили ни единого полигона. Впрочем, учитывая возможности престарелой PlayStation 2, даже незначительный прогресс вызывает удивление и восхищение – откуда ресурсы нашлись? Особо хочется упомянуть спецэффекты, связанные с применением заклинаний. Ведь магия стала не просто разнообразнее, но и зрелищнее. Когда на экране сверкают молнии и ревет пламя, впору вспомнить недавние Final Fantasy: право слово, упражнения Кратоса в колдовстве выглядят не хуже, чем у Square Enix.

БОГИ НИКУДА НЕ ТОРОПЯТСЯ

От God of War 2, как и от почти всякого продолжения невероятно успешной игры, не стоит ждать откровений. Очевидно, ближайшей весной мы получим, в первую очередь, незначительную доработку однажды опробованных (и, безусловно, понравившихся) идей. А как же быть с революционными новшествами? С ними, вероятно, придется чуть потерпеть – ровно до тех пор, пока создатели God of War не оставят в покое непокорного Кратоса и не возьмутся за что-нибудь оригинальное. Но уже на PlayStation 3. ■

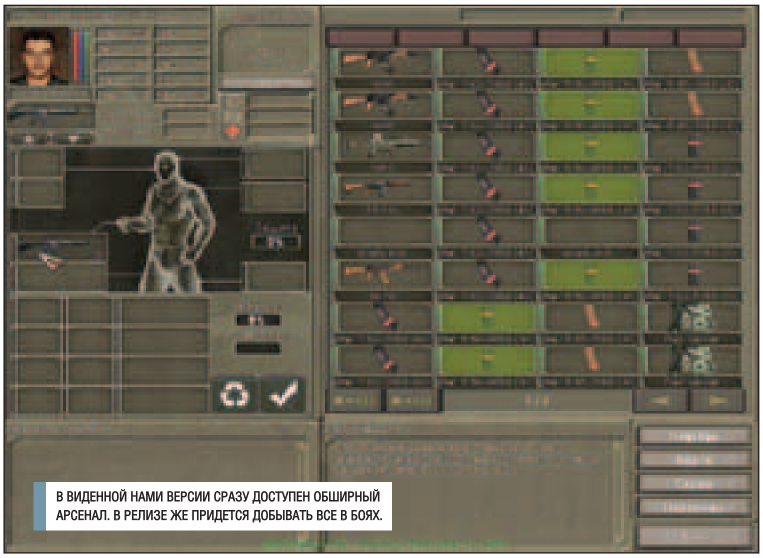
ПРОСТЫЕ УДОВОЛЬСТВИЯ

Дерек Дениэлс, дизайнер: «Нам нравится, когда игроки создают собственные комбо-удары, сочетая приемы таким способом, о котором мы даже не думали. Мы просто пытаемся сделать настолько гибкую боевую систему, чтобы игроки получали удовольствие от сражений независимо от того, какой им попадется противник или какую магию они применяют».

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru




В ВИДЕННОЙ НАМИ ВЕРСИИ СРАЗУ ДОСТУПЕН ОБШИРНЫЙ АРСЕНАЛ. В РЕЛИЗЕ ЖЕ ПРИДЕТСЯ ДОБЫВАТЬ ВСЕ В БОЯХ.


ВСЕ НАЕМНИКИ – СТАРЫЕ ЗНАКОМЫЕ. ВОТ, НАПРИМЕР, «СТРЕЛКА».

Jagged Alliance 3D



Виталий Шутов, директор по PC-разработкам компании GFI:
Работа с уже известной серией всегда сопряжена с большими трудностями. Тут и ожидания фанатов, и требования правообладателей. Очень часто менялись требования со стороны Strategy First: уже утвержденные диздоки неожиданно отбрасывались, какие-то идеи резко «вписывались» как первоочередные. В определенный момент это грозило катастрофой, потому что не всякий сможет множество раз переделывать то, что уже давно считалось выполненным. К чести разработчиков, они сумели выдержать напор со стороны продюсеров SFI и довести проект до финала.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	tactics
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Strategy First
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GFI/»Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:	MiST-land South
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2006 года

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 2 ГГц, 512 Мбайт RAM, видеокарта ATI 128 Мбайт

ОНЛАЙН:
http://mistgames.ru/projects.php?project_id=2

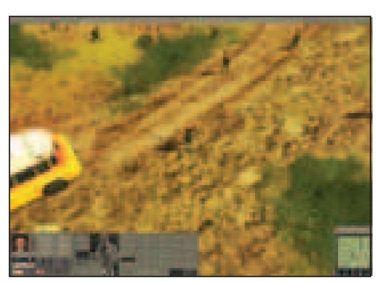
Благодаря потоку противоречивой информации и шумихе вокруг проекта, мало кто толком понимает, что же делают в «Мистленде». Время релиза, между тем, близится, и мы с радостью приняли предложение разработчиков навестить их в Зеленограде, дабы посмотреть игру живьем. Что она собой представляет, мы уже видели на КРИ 2006, но прогресс с тех пор не стоял на месте. По большому счету, основная работа уже завершена, члены команды переброшены на прочие проекты, и сейчас идет доводка до ума.

Изначально задуманная как «промежуточный» этап перед выходом полноценной третьей части, Jagged Alliance 3D в итоге стала самостоятельной игрой, которой было уделено должное внимание создателями и правообладателями. После метаний в сторону пошаговости/реального времени принято волевое решение: боевая и ролевая механика, и даже интерфейс останутся точно такими же, как в Jagged Alliance 2. Плюс разрушаемое окружение и прочие блага трехмерного движка, минус свобода перемещения по глобальной карте.

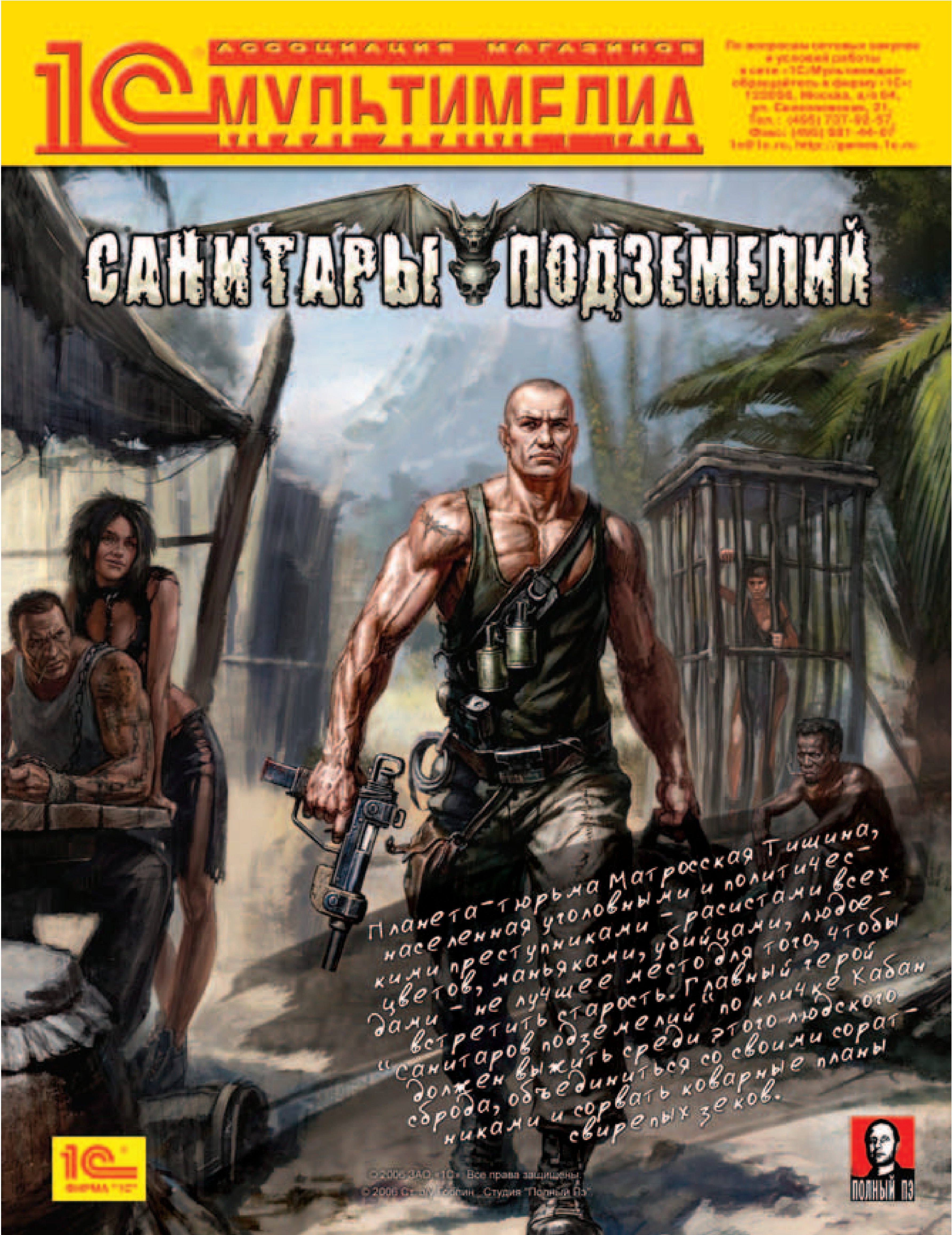
Насчет благ 3D, правда, громко сказано – камера закреплена в положении «вид сверху», ее можно вращать и немного приближать, но не более того. Поскольку уровни значительно расширились и возросла дальнобойность оружия, во время боя постоянно приходится двигать экран туда-сюда, что раздражает.

Миссии, коих порядка 20, сильно разнятся по сложности и задачам. Где-то сразу начинается бой на открытом пространстве, а вот при предотвращении карательной акции на вокзале нам дают время, чтобы расставить бойцов на выгодных позициях. Разнится и сложность – автобус с заложниками отбивается запросто, а против карателей пригодятся и гранаты, и пулеметы, и кевларовые бронежилеты. Серьезное нововведение – простреливаемые деревянные стены и двери, что позволяет бить врагов «на слух». А еще – полноценные диалоги с NPC и связанная с ними нелинейность в прохождении заданий.

Когда смотришь на более-менее завершенную игру, невольно вспоминаешь слова Виталия Шутова о том, что Jagged Alliance 3D будет трехмерным римейком Unfinished Business. И это, в общем-то, справедливо. Но главное – очень даже неплохо. ■

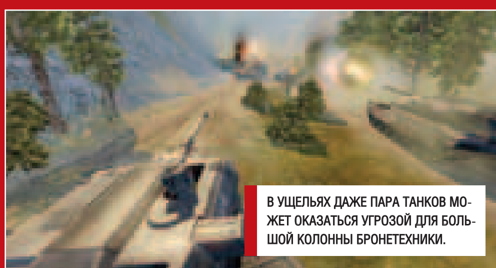




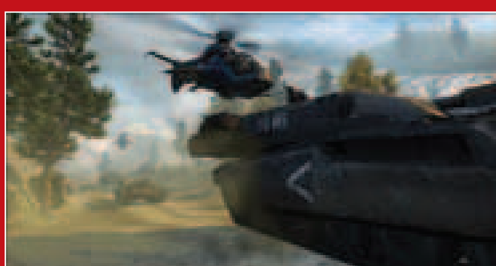


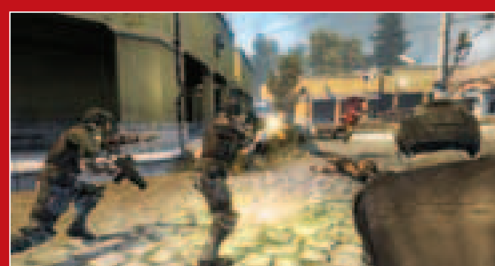
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам сетевых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru
САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ
Планета-тюрьма Матросская Тишина, населенная уголовными и политическими преступниками – расистами всех цветов, маньяками, убийцами, людоедами – не лучшее место для того, чтобы встретить старость. Главный герой "санитаров подземелий" по кличке Кабан должен выжить среди этого людского сброда, объединиться со своими соратниками и сорвать коварные планы свирепых зеков.
1С ФИРМА "1С"
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.
ПОЛНЫЙ ПЭ

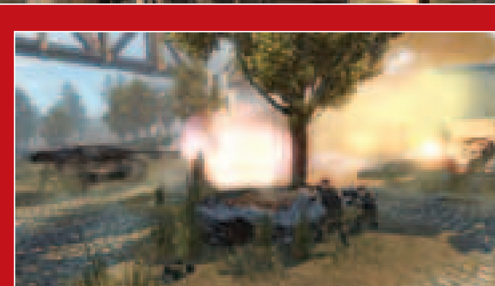

ПОХОЖЕ, ПРЕДСТОИТ ПОБЫВАТЬ И В РОССИИ – ПОСМОТРИТЕ ВНИМАТЕЛЬНО НА ДОРОЖНЫЙ ЗНАК СПРАВА.


В УЩЕЛЬЯХ ДАЖЕ ПАРА ТАНКОВ МОЖЕТ ОКАЗАТЬСЯ УГРОЗОЙ ДЛЯ БОЛЬШОЙ КОЛОННЫ БРОНЕТЕХНИКИ.


НЕБОЛЬШИЕ КУЧКИ СОЛДАТ В МИРЕ FRONTLINES ЖИВУТ ГОРАЗДО МЕНЬШЕ, ЧЕМ ХОРОШО ОРГАНИЗОВАННАЯ КОМАНДА.







PC | XBOX 360 | PLAYSTATION 3 | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 3, Xbox360
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Kaos
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	Осень 2007 года

ОНЛАЙН:
http://www.frontlinesgame.com

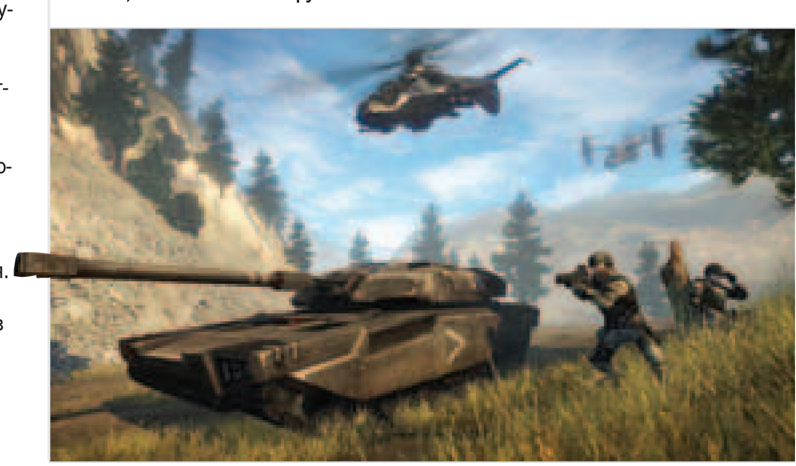
Frontlines: Fuel of War

В недалеком будущем Россия вновь станет главным врагом Америки.

Казалось бы, игры на тему военных конфликтов США и России давно вышли из моды. Стратегия Red Alert в последней серии – Yuri's Revenge – впала в маразм, а поклонники Operation: Flashpoint уже нашли новые любимые игры для сетевых побоищ. Думаете, в Frontlines: Fuel of War вас ждет новая Холодная война? Нет, война будет самая что ни на есть «горячая» – с танками, вертолетами и затяжными перестрелками.
Предшественником Frontlines считается Battlefield: 1942, а точнее, любительское дополнение Battlefield: Desert Combat. Его создателей заметили и пригласили в студию Kaos, где и зародилась идея Fuel of War. Да что скрывать, эти два проекта схожи во многом.
Над сюжетом, правда, поработали более тщательно, чем в Digital Illusions. В недалеком будущем мир расколется на два непримиримых лагеря: «Западную Коалицию» (Соединенные Штаты и Европа) и «Альянс «Красной Звезды» (Россия и Китай). На этот раз сверхдержавы борются не за идеи коммунизма или капитализма, а за ресурсы на Земле. Повод, конечно же, не новый, но для сценария военного шутера подходит в самый раз. Разработчики обещают, помимо набора мультиплеерных карт, нелинейную одиночную кампанию с необычным сюжетом. Его-то как раз и не хватало в Battlefield: 1942 и Battlefield 2. Надеемся, что это были не пустые слова и мы не обнаружим себя посреди унылой потасовки десятка туповатых ботов. Особенно любопытно, что победа в Frontlines: Fuel of War достигается путем смещения линии фронта. Как только враг окажется зажат в угол карты или попадет в окружение, выигрыш будет за вами. Таким образом, фронт может постоянно изменяться, и чтобы чаша весов бесповоротно склонилась в вашу сторону, волей-неволей предстоит плотно работать в команде.
Выйдет игра не только на PC, но и на консолях следующего поколения. Поэтому беспокоиться за картинку нет нужды. Первые изображения из Frontlines красноречиво говорят о сложных моделях персонажей и очевидном избытке спецэффектов. Но маслом, как известно, кашу не испортишь. ■

Оружие патриотов

«Томпсоны» и ручные гранаты остались в 1942, и такой незамысловатый арсенал зачастую игроков устраивал. Но когда речь заходит о будущем, пускай и не очень отдаленном, то парой модификаций АК-47 не отделаешься. Разработчики пообещали более 60 особенных видов оружия и техники, которые практически не имеют ничего общего с современными образцами. Например, помимо стрелкового оружия, в Frontlines вам выдадут радиоуправляемых роботов. Интересно, смогут ли игроки пользоваться ими так же часто и эффективно, как и табельным оружием?



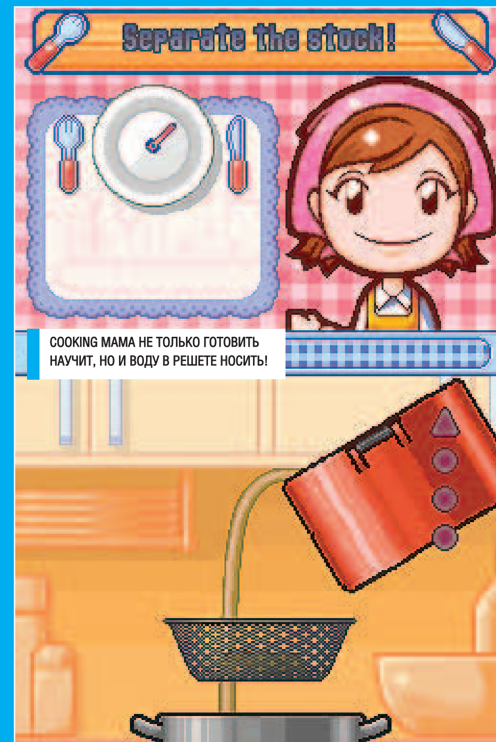

GamePark®
Сеть специализированных магазинов видеоигр
Заходи и выбирай свое!
ЛУЧШИЕ КОНСОЛИ
NEW
PSP
смотреть фильмы, играть, слушать музыку на PSP - это ЗДОРОВО!
Microsoft
XBOX
PS2
NINTENDO DS
NEW
XBOX 360
...а на сайте больше!
gamepark.ru
ЛУЧШИЕ ИГРЫ
Имей выбор, знай где брать!
(495) 142-56-65
(495) 142-55-35
Активно развивающаяся компания приглашает на работу образованных, целеустремленных, инициативных людей, стремящихся много работать и зарабатывать. Звоните: (495) 22-128-22. Пишите: job@gamepark.ru.



САМОЕ ВРЕМЯ ПОДУТЬ В МИКРОФОН И ПОТРЯСТИ СКОВОРОДКУ, ЧТОБ ЖАРКОЕ НЕ ПРИГОРЕЛО.



НЕ ЛЮБИТЕ ТЕННИСНЫЕ МЯЧИКИ С УКРОПОМ И КОРИЧНЕВОЙ ГУАШЬЮ? ВЫ ПРОСТО НЕ УМЕЕТЕ ИХ ГОТОВИТЬ!



COOKING MAMA НЕ ТОЛЬКО ГОТОВИТЬ НАУЧИТ, НО И ВОДУ В РЕШЕТЕ НОСИТЬ!



Автор:
Саша Глаголев
glagol@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	simulation
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Majesco
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Taito
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.taito.co.jp

Cooking Mama



Яичница-глазунья одним росчерком пера!

Дорогой читатель! Если вы – читательница, которую нелегкая судьбина оторвала от видеоигр и намертво приковала к кухонной плите, лучше не читайте статью. Не надо. Это не для вас. Наша статья (как, собственно, и сама игра) – для отощавших робинзонов, девиц на выданье, которые пролагают дорогу к сердцу возлюбленного через желудок, и для Геннадия Хазанова – вечного студента кулинарного техникума. Ибо Cooking Mama – не что иное, как поварской тренажер. Игра отхватила две награды на E3 – почти что Нобелевская премия. Одну за новизну (от IGN), вторую (от GameDaily's) за то, что разработчики в кои-то веки нашли, куда сунуть электронное перо (именуемое в народе стилусом).

Итак, открываете вы свою DS (у вас ведь Lite, признайтесь?!), а внутри у ней, хм, два экрана. На верхнем изображена мама (которую вполне можно принять за младшую сестру Дюймовочки). Под ее неусыпным оком вы приметесь за стряпню на нижнем экране, который в зависимости от обстоятельств превращается то в кастрюлю, то в сковородку, то в разделочный стол. Стилусом (точнее, пером, с вашего позволения) вы орудуете как ножом, венчиком для взбивания крема, скалкой, вилкой и зубочисткой для канапе. Список можно продолжать очень долго, ибо в игре припасено больше семидесяти пяти настоящих рецептов, и каждое блюдо требует особой сноровки.

Перво-наперво вас обучат яичнице и прочим холостяцким изыскам, а потом уж дойдет дело и до молочного поросенка с глазурью на пятачке и яблоком в самом что ни на есть противоположном месте. Есть даже голубцы (которые дословно по-английски называются «рулон из мяса с капустой»).

Но если вы не набили руку на обычных бутербродах, к вершинам кулинарного мастерства вас никто и близко не подпустит. Сложные кушанья становятся доступны, только когда вы освоите первые пятнадцать блюд. Кстати, еду можно (и нужно) остужать, дуя в микрофон консоли. Так что если у вас в метро спросят, на кой ляд вы втихаря целуете какую-то пластмассовую фигню, смело отвечайте: «Чтоб рулон из мяса с капустой не подгорел»! ■

Поделись улыбкою своей!



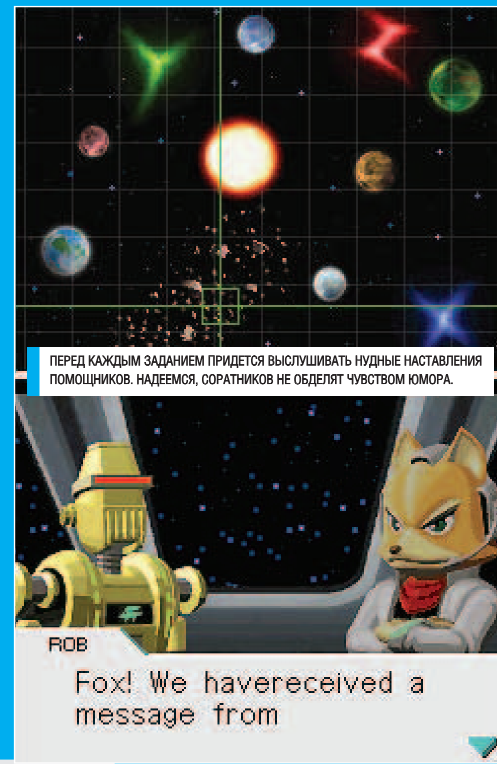
Разобравшись с семью десятками рецептов (и двумя сотнями мини-игр, связанных с разделкой продуктов), можно приниматься за создание собственных съестных шедевров, за которые иногда дают золотую, серебряную или бронзовую медаль. Когда вы самолично придумаете какого-нибудь «тунца, фаршированного корнями валерианы», «селедочную икру в сахарной пудре» или «цыпленка под шубой с мандаринами и чесночным соусом», стоит поделиться творческими успехами с другими кулинарами. Делиться можно по беспроводному соединению с четырьмя поварятами разом. Вместе с изобретенными рецептами скидывайте заодно и сохраненную игру, чтобы гости даром не мучались.



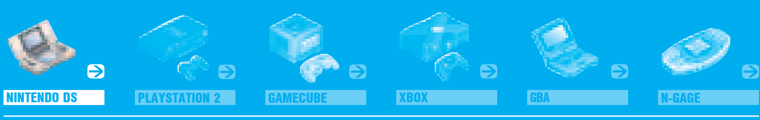
ПОКА НИЖНИЙ ЭКРАН «РАБОТАЕТ» КАРТОЙ, НА ВЕРХНИЙ ВЫВОДИТСЯ РАЗНОГО РОДА ПОЛЕЗНАЯ ИНФОРМАЦИЯ.



STAR FOX COMMAND ОБЕЩАЕТ СТАТЬ ОДНОЙ ИЗ САМЫХ КРАСИВЫХ ИГР ДЛЯ NINTENDO DS.



ПЕРЕД КАЖДЫМ ЗАДАНИЕМ ПРИДЕТСЯ ВЫСЛУШИВАТЬ НУДНЫЕ НАСТАВЛЕНИЯ ПОМОЩНИКОВ. НАДЕЕМСЯ, СОРАТНИКОВ НЕ ОБДЕЛЯТ ЧУВСТВОМ ЮМОРА.



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ДАТА ВЫХОДА:	28 августа 2006 года (США)

ОНЛАЙН:
http://www.nintendo-europe.com

Star Fox Command

После долгих попыток добиться успеха в новых жанрах, сериал Star Fox наконец-то возвращается к истокам.

После Star Fox 64 звездный лис Фокс МакКлауд то притворялся поклонником The Legend of Zelda в Star Fox Adventures, то разъезжал на танках в Star Fox Assault. Однако теперь отважный пилот решил остепениться и вернулся к основному роду занятий – полетам и участию в воздушных сражениях. Отныне в Star Fox нет места пешим прогулкам, и уж тем более головоломкам! Все это осталось в прошлом.

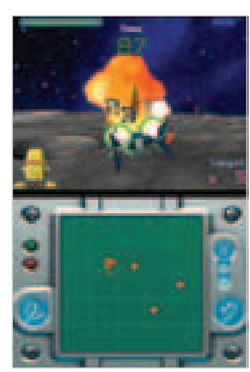
ГЛАВНОЕ – МАРШРУТ!

Раз уж мы говорим о проекте для Nintendo DS, следовательно, разработчики просто обязаны были найти применение нижнему (тактильному) экрану консоли. И, представьте себе, им это удалось. Да еще как! Большинство миссий в Star Fox Command требуют от нас добраться из точки A в точку B за определенное количество «ходов». И, прежде чем вступать в бой с противником, игрок, используя карту уровня, стилусом должен обозначить маршрут, по которому он двинется к намеченной цели. При этом надо учитывать сразу несколько факторов. Во-первых, на каждый «ход» отведен ограниченный запас топлива. Во-вторых, различные препятствия, вроде скопления астероидов, замедлят продвижение, так как топливо начинает убывать заметно быстрее (придется лавировать на низкой скорости). Наконец, планируя очередной ход, мы обязаны проследить, чтобы вражеские корабли ни в коем случае не прорвались к нашей базе, иначе – Game Over. В свою очередь, противник стремится во что бы то ни стало увернуться от лобового столкновения и напасть на оставшихся без прикрытия союзников. Тут-то и стоит напомнить недругу, что вы управляете отнюдь не безоружной консервной банкой!

Во время сражений Arwing уже не летает по невидимым рельсам, как бывало раньше. Нам теперь позволят не только уклоняться от неприятельских выстрелов и открывать ответный огонь, но и выбирать направление полета, предоставив полную свободу перемещения в границах уровня. Как ни крути, но для Star Fox такое решение – заметный шаг вперед. А вот станет ли новая игра шагом вперед для целого сериала, еще предстоит выяснить. ■

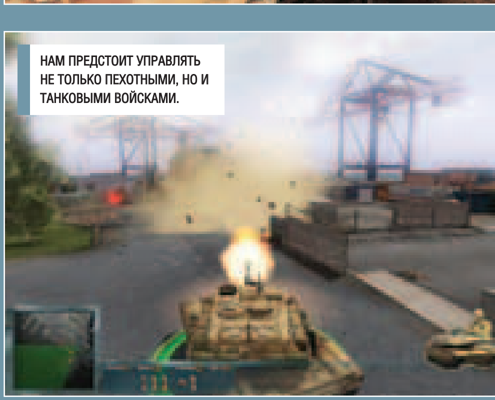
В небо обеими руками





Учитывая желание Nintendo доказать пользу тактильного экрана DS, неудивительно, что даже во время полетов управление в SF Command осуществляется по большей части стилусом. Каждое движение корабля нужно в буквальном смысле вычерчивать на экране, тогда как крестовина – вот так сюрприз! – отвечает за ведение огня и выполнение специальных атак. Но на этом необычности не заканчиваются: следуя последней моде в мире портативных игровых платформ, в Star Fox Command предусмотрена модель управления для левшей. В этом случае функции стилуса остаются прежними, а роль «гашетки» переходит к четырем лицевым кнопкам на правой стороне.


ПОКА НЕИЗВЕСТНО, УДАСТСЯ ЛИ СЕСТЬ ЗА ШТУРВАЛ САМОЛЕТА ИЛИ ВЕРТОЛЕТА.


НАМ ПРЕДСТОИТ УПРАВЛЯТЬ НЕ ТОЛЬКО ПЕХОТНЫМИ, НО И ТАНКОВЫМИ ВОЙСКАМИ.


ПРИЯТНО ВИДЕТЬ, ЧТО СОЛДАТЫ ПРЯЧУТСЯ ЗА МАШИНАМИ, А НЕ БРОСАЮТСЯ НА ВРАЖЬЮ БРОНЕТЕХНИКУ БЕЗ ГРАНАТ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS/RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Freeze Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Digital Reality
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	ноябрь 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.fieldopsgame.com

Field Ops

Полевые сражения с видом из-под облаков и от первого лица.

Снова и снова издатели отправляют несчастных игроков на борьбу с терроризмом. Студия Digital Reality уже выпустила стратегию, War on Terror, а теперь готовит Field Ops, в которой вашим главным врагом вновь станет человек, обвешанный взрывчаткой. Новый проект является стратегией лишь отчасти, но командовать солдатами с высоты птичьего полета все-таки позволит. Авторы наивно называют его первым шутером/стратегией в реальном времени. Видимо, они успели позабыть о BattleZone и Operation Flashpoint, не говоря уже об онлайновом мультижанровом проекте Savage, где мирно уживаются RTS и FPS. Но не будем придираться к словам.

Переключаться из одного режима Field Ops в другой дозволено в любое время. Разработчики представляют себе ход игры следующим образом: вы обводите в рамку бойцов и ведете их по карте, не забывая разделываться с патрулями врага. Но как только наступает ответственный момент, переключаетесь на какого-нибудь бойца и выполняете всю сложную работу его руками. Например, находите подходящее место и «снимаете» из снайперской винтовки духовного лидера террористов. Мы же предвкушаем другие тактические решения. Совсем не обязательно в одиночку прокладывать дорогу к главному врагу. Достаточно бросить все силы на штурм базы, а самому, пока противник занят вашими бойцами, добежать до цели и всадить главарю нож под ребра! Кроме наземных юнитов нас ожидают самолеты и корабли. Любопытно заглянуть в кабину пилота истребителя и лично обрушить град ракет на беспечных террористов.

Но чтобы игра не вызывала отвращения, когда необходимо переключиться на одного из солдат, нужен очень мощный графический движок. И разработчики как раз обещают нам такой, способный показывать карту, наполненную мельчайшими деталями. Картинки из игры эти громкие слова, в целом, подтверждают и показывают четкие текстуры, а также высокую дальность прорисовки.

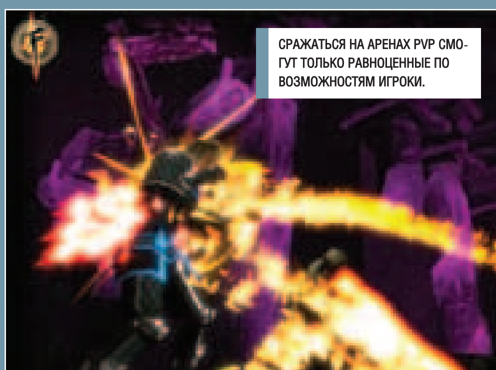
Да что тут говорить, сомнений в успехе Field Ops не возникает. Главное, чтобы ребята из Digital Reality не напортачили с балансом, и одна составляющая игры не забивала остальные. ■

Где обитают террористы?

Сюжет Field Ops достаточно прост: американское правительство посылает элитные войска на борьбу с террором во все уголки мира. О том, получили ли они разрешение на ввод армии в другие государства, история умалчивает. Но нас пока интересует, в каких странах нам доведется побывать. Разработчики обещают экскурсии по Кубе, Афганистану, Украине и, в самом конце, визит на остров Манхэттен, в Нью-Йорке. Миссий ожидается немного – 16 штук, на выполнение одной уйдет примерно час.




ВДОБАВОК К ГРАФИЧЕСКИМ КРАСОТАМ ОБЕЩАНА ПРОДВИНУТАЯ ФИЗИКА.


СРАЖАТЬСЯ НА АРЕНАХ PVP СМОГУТ ТОЛЬКО РАВНОЦЕННЫЕ ПО ВОЗМОЖНОСТЯМ ИГРОКИ.


СРАЖАЕМСЯ ТОЛЬКО С ПЕРСОНАЖАМИ ДРУГИХ СЕРВЕРОВ. ГЕРОИ С НАШЕГО СЕРВЕРА – ВЕРНЫЕ СОЮЗНИКИ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Дмитрий «Tommy» Рубанов
tommy@ogl.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	MMORPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Auran
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не ограничено
ДАТА ВЫХОДА:	2007 год

ОНЛАЙН:
http://www.unleashthefury.com/

Fury

Толика World of Warcraft, щепотка Guild Wars и немного Unreal Tournament. Гремучий коктейль!

Плагиат – сомнительное занятие. Не стоит увлекаться им сверх меры. Публика этого не простит. Бестактное заимствование обычно встречается криками негодования, а бедные авторы долго пребывают в опале. Совсем другое дело, если чужие идеи берутся в уместных количествах и щедро разбавляются собственными задумками. Творцов преследуют возгласы «Отличное развитие идей!», народ ликует. Похоже, такой дорожкой к славе решили пойти ребята из студии Auran.

Место действия новой игры – некий безымянный мир, разбитый на несколько осколков, дрейфующих в пустоте. Мы начинаем путь Избранным героем, закаленным в бесчисленных сражениях. Цель Избранных – собрать достаточное количество универсальной энергии для восстановления целостности Вселенной. Энергия эта – Ярость, в избытке источаемая игроками во время жарких битв. Игровое пространство поделено на 2 типа – храмы, где игроки могут общаться, торговать, запасаться самым необходимым, и боевые зоны.

Так что же насчет заимствований? Раз – стремительные сражения на манер самых взрывных экшнов современности. Мощная и гибкая система развития персонажа на манер WoW – два. Сражаясь и побеждая, игрок вознаграждается очками опыта и использует их для совершенствования собственных характеристик, чтобы еще более искусно воевать и зарабатывать опыт. Замкнутый круг (за это мы и любим MMORPG!). И, конечно же, развитая система PvP (привет, Guild Wars!). Пока достоверно известно о трех типах битв: 1x1, 4x4 и адская бойня 32x32. Для каждого вида битв будет создано минимум по 5 карт.

Теперь поговорим о своеобразии. Для начала обещается уникальная система инкарнаций. Каждый игрок обладает только одним персонажем, но воплощений у героя может быть до 200. Они открываются по ходу, каждое со своим оружием и стилем игры. Значение такого новшества трудно переоценить. Вступая в битву, мы выбираем инкарнацию воина и рвем супостата на флаги. Одержав победу, быстренько снимаем с поверженного сапоги, оборачиваемся лекарем и на месте зализываем полученные раны. Красота? Не то слово!

Пока все выглядит радужно. Игра впитала лучшие достоинства прошлых хитов и, похоже, собирается внести в жанр немало нового. Держим руку на пульсе. ■

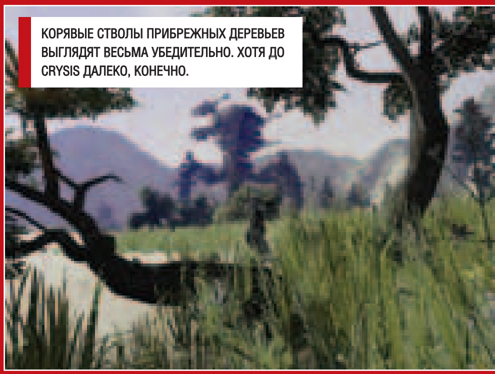
Темные владыки железных дорог

Auran не новички на поприще игростроения. Фирма существует уже более 10 лет. Началось все с выпуска в 1997 году малоизвестной стратегии в реальном времени Dark Reign. Игрушка вышла, прямо скажем, средненькая, не способная тягаться с тогдашним лидером Warcraft II, и продавалась из рук вон плохо. Но за ней последовал удачный и коммерчески успешный проект Trainz (тууу!), который принес разработчикам мировую славу. Продолжения этого железнодорожного симулятора, к слову, клепаются и по сей день. Сейчас Auran – довольно крупная и активно развивающаяся компания со штатом в 70 человек.





1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ 2004 ГОДА*
В тылу врага II
*По версии Gameland Award 2005
BEST WAY
1С
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Компания Best Way. Все права защищены.



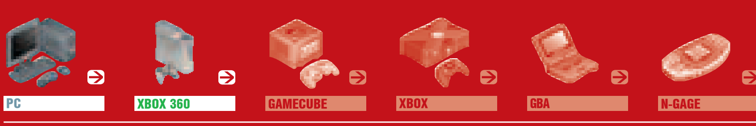
КОРЯВЫЕ СТВОЛЫ ПРИБРЕЖНЫХ ДЕРЕВЬЕВ ВЫГЛЯДЯТ ВЕСЬМА УБЕДИТЕЛЬНО. ХОТЯ ДО CRYSIS ДАЛЕКО, КОНЕЧНО.



ВПЕРВЫЕ СО ВРЕМЕН DELTA FORCE 2 – ВОЗМОЖНОСТЬ ПРЯТАТЬСЯ В ТРАВЕ.



ГИГАНТОМАНИЯ – НЕ БЕДА. ЛИШЬ БЫ ВСЕ КРАСИВО БЫЛО.



Автор:
Александр Коровкин
actual12@mail.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Techland
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 64
ДАТА ВЫХОДА:	2007 год

ОНЛАЙН:
http://www.techland.pl

Chrome 2

Люди по-разному представляют будущее, но чаще всего воображение рисует довольно мрачную картину.

Серия Chrome начиналась с одноименного шутера от первого лица, посвященного приключениям космического наемника Болта Логана. Проект вышел не бог весть какой, но и не безнадежный, с интересным миром и огромными уровнями под открытым небом. Затем вышло в свет провальное дополнение Chrome: Specforce, детище польских разработчиков, зачатое в явной спешке. Вероятно, компания поспешила нажиться на успехе оригинала, но результат получился, мягко говоря, плачевный.

А в 2007 году нас ждет полноценное продолжение – Chrome 2. По сравнению с первой частью направленность серии несколько изменилась. Вместо выполнения контрактов нечистых на руку корпораций в роли волка-одиночки нас бросят в пекло сражений. Кибертехнологии и вживляемые в тело имплантаты – все это подсобит игроку в неравной борьбе с гигантскими боевыми машинами, которыми уже сейчас можно полюбоваться на первых скриншотах.

Разработчики обещают нам бескрайние просторы, полную свободу действий и нелинейный геймплей. Стоит ли верить Techland? Время покажет. А чтобы счастье было абсолютным, нам сулят огромный арсенал (более 200 видов оружия) и около десяти типов транспортных средств (колесных, ходящих и летающих). Особая роль в геймплее отдана развитому искусственному интеллекту, который позволит союзникам и врагам стратегически грамотно отвечать на каждое действие участников боя. Может, это только кажется, или действительно кое-где просвечивает Battlefield?

Разработчики обещают, что сетевые арены сравнятся по размерами с гигантскими картами онлайновых ролевых игр. Мультиплеер, как говорят, готов принять под свое крыло 64 игрока.

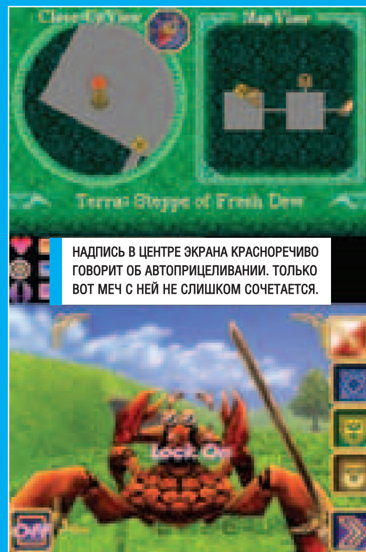
Новый движок, который создается специально для Chrome 2, обладает полным набором графических благ. Горы, небо, а также прекрасные зеленые леса покрыты слоем специальной краски «Хорошол». «Мехи» тоже выглядят убедительно. Что ж, будем ждать новостей от разработчиков и грядущих демо-версий. ■

Торговцы жизнью

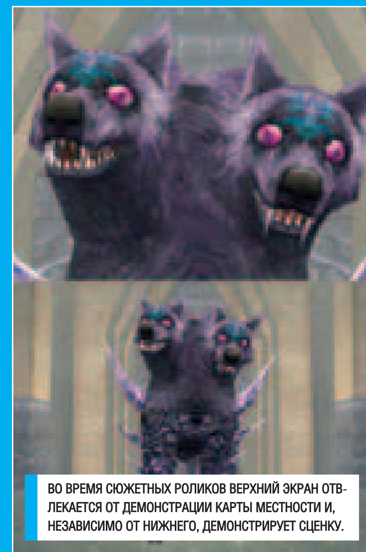
В мире Chrome 2 смерть не является окончанием жизни, как это происходит в реальности. Как и во многих других фантастических произведениях, сознание и память мертвых людей здесь можно восстановить и поместить в новое тело. Но чтобы купить новую жизнь, потребуются немалые деньги для перевоплощения. Главный герой как раз и вынужден расплачиваться за «воскрешение» пятью годами военной службы. Кроме того, можно «похитить» тело оглушенного противника, забрать его знания и умения, хранящиеся в особых файлах, и получить доступ к более мощному вооружению. Отличный способ протянуть несколько дополнительных минут на поле боя.




ЧТОБЫ УЗНАТЬ, ЗАЧЕМ ЭТО КРАШЕНЫЙ УТКОНОС С ОБМОРОЖЕННЫМИ ПЯТКАМИ НАПЯЛИЛ СТРОИТЕЛЬНУЮ КАСКУ, ПОЩУПАЙТЕ ЕГО ЗА ПУЗИКО.



НАДПИСЬ В ЦЕНТРЕ ЭКРАНА КРАСНОРЕЧИВО ГОВОРИТ ОБ АВТОПРИЦЕЛИВАНИИ. ТОЛЬКО ВОТ МЕЧ С НЕЙ НЕ СЛИШКОМ СОЧЕТАЕТСЯ.


ВО ВРЕМЯ СЮЖЕТНЫХ РОЛИКОВ ВЕРХНИЙ ЭКРАН ОТВЛЕКАЕТСЯ ОТ ДЕМОНСТРАЦИИ КАРТЫ МЕСТНОСТИ И, НЕЗАВИСИМО ОТ НИЖНЕГО, ДЕМОНСТРИРУЕТ СЦЕНКУ.



КТО ЭТА МАДЕМУАЗЕЛЬ И ЗАЧЕМ ОНА ЗАЛЕЗЛА В ПОЛИЭТИЛЕНОВЫЙ МЕШОК, МЫ НЕ ЗНАЕМ, НО ВОЗМОЖНОСТЬ СОХРАНИТЬ ИГРУ ЕЩЕ НИКОМУ НЕ ПОВРЕДИЛА.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | **NINTENDO DS** | N-GAGE

Автор:
Саша Глаголев
glagol@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atlus
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Marvelous Interactive и Interactive Brains
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.atlus.com

Deep Labyrinth

Если мальчика назовут Электроником, а собаку Ресси, то им глубокий лабиринт будет по колено!

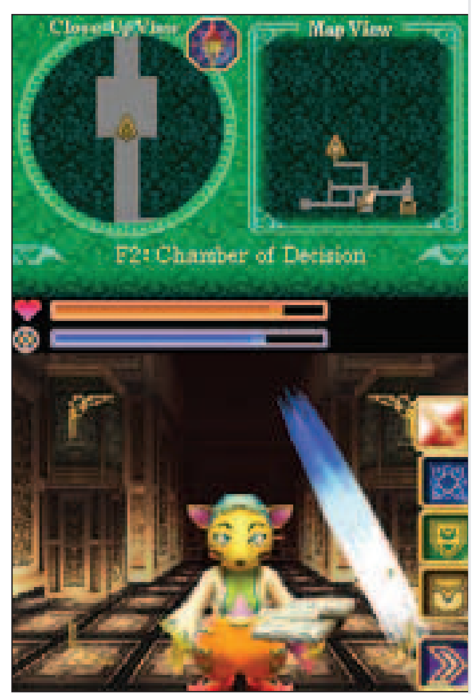


Хотите похудеть? Спросите меня как!

Сами видите, Deep Labyrinth рисовал не Рафаэль Санти и даже не Кузьма Петров-Водкин. Рисовал его некто «три-дэ Макс» и, кажется, вовсе без участия человека. Хотя ту же самую идею RPG с видом от первого лица вполне можно было изящно воплотить и в двух измерениях. Вряд ли бы это выглядело атавизмом на фоне бесчисленных переизданий классических игр. Первое, что приходит на ум, – Crossed Swords (игра для автомата Neo-Geo). Там, правда, использовался вид «как бы от третьего лица», но поскольку герой был прозрачным, а виднелись лишь его контуры и хорошо прорисованный меч, можно смело говорить о фамильном сходстве. Правда, сравнение пока не в пользу новорожденного.



Как думаете, что выйдет, ежели взять за шкирку какого-нибудь Масато Като (Masato Katou) и, скажем, Ясунори Мицуду (Yasunori Mitsuda) и дать им… нет, не по шее – дать им волю и, что самое главное, денег? Выйдет что-нибудь вроде Deep Labyrinth. (Для тех, кто в танке: Масато Като – дизайнер FFXI, а Ясунори Мицуда – композитор Xenosaga.)
Как вы уже догадались, двух означенных персонажей уже взяли и даже дали им, что требовалось. Те слились в творческом экстазе и уже почти родили означенную игру. Это, к вашему сведению, не кот чихнул, а первая в мире трехмерная RPG для Nintendo DS с видом от первого лица. Во как!
Не могу сказать, чтоб за мной – равно как и другими журналистами – стайками носились разработчики и осыпали с ног до головы сведениями о новом проекте. Вообще, судя по капелькам информации, которая сцеживается страждущим, издатели-разработчики пока и сами не в курсе, что у них в конце концов получится. Так или иначе, кое-что разузнать удалось. Есть два героя. Почти половозрелый мальчик и его контуженая собака. (Оба они безымянные, и на кой черт им сдался волшебный лабиринт, пока загадка для всех.) Самого лабиринта, кстати сказать, толком никто не видал. Мальчик с собакой ходят-бродят по деревням, которые своей трехмерной красотой напоминают колхоз-миллионер «Заветы Ильича», и сражаются что есть силы. (Чего им неймется, пока никто не знает, но сражаются они, надо полагать за правое дело. Потому что мы за плохих не играем!)
Нам обещают, что в лабиринте будет страшно, что драться доведется много и что «трогательный» экран предстоит трогать до тех пор, пока тот не отвалится: именно на нем вы заставите героев махать мечом и колдовать. Правда, пока не до конца неясно, чем именно будет махать и колдовать собака. Но разработчики говорят о двух пересекающихся сценариях, так что барбос никуда не денется: сказано колдовать, значит колдуй! Конец сомнениям положит конец года. Когда разработчики все разработают, а издатели издадут. ■




КТО-НИБУДЬ ЗНАЕТ, ЗАЧЕМ ОЦЕЛОТУ ШПОРЫ?


ИВАН РАЙДЕНОВИЧ ВРЕМЯ ЗРЯ НЕ ТЕРЯЛ, ВЫУЧИЛ ПРИЕМЧИКИ CQC.


АНТУРАЖ MGS3 УЗНАТЬ МОЖНО, НО ГРАФИКА НА PSP СДАЛА СЕРЬЕЗНО.

PSP | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Kojima Productions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

ОНЛАЙН:
http://www.konami.jp/kojima_pro

Metal Gear Solid: Portable Ops

Веселится и ликует весь народ: на PSP будет настоящий Metal Gear Solid.

Стон вселенский и скрежет зубовный – так восприняли ценители MGS появление Metal Gear Ac!d 2. Карточные игры по мотивам известного сериала – затея любопытная, привлекшая к себе определенное внимание. Без смеха невозможно было слушать эти истории о Снейке, который сначала страдал психическими расстройствами, а потом оказывался не Солидом, а клоном, братом, знакомым, другом детства или однофамильцем. Все, баста. Царственный Хидео простер длань со златого трона. Можно. Третьей попытки картежникам не дадут. На PSP будет подлинный, шпионский и солидный Metal Gear.

Сюжет для Portable Ops даже придумывать не пришлось. В Kojima Productions ведется подробная хронология сериала; Синта Нодзири (режиссер Portable Ops, в прошлом – заведующий двумя частями Ac!d), Нориаки Окамура (продюсер Portable Ops, в прошлом – режиссер Zone of the Enders) и Хидео Кодзима (гений, талантище, солнышко ясное) взяли в прицел тот кусочек истории, который еще не был показан ни в одной игре. События втиснуты между финалом Snake Eater и первыми минутами оригинального, самого древнего Metal Gear, который вышел в 1987 году). Как известно, в Snake Eater Биг Босс – положительный персонаж и главный герой. В Metal Gear он же – злодей, против которого борется Солид Снейк. Portable Ops поведает «пропавшую» часть истории – о том, как Биг Босс разочаровался в человечестве, проклял Соединенные Штаты Америки и основал Outer Heaven, нацию свободных наемников. И никаких психических расстройств: каждая строчка сценария игры навсегда останется в сюжетном полотне MGS и, возможно, отзовется в MGS4. Кампания начинается, когда через шесть лет после событий в Целино-

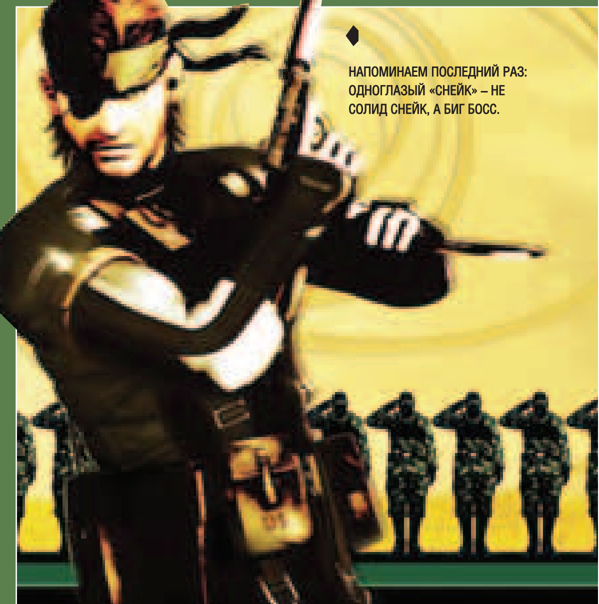
Стой, стрелять буду!

Portable Ops – командная игра. Солдаты в отряде – как мушкетеры, один за всех и все за одного. А если гвардейцы кардинала все-таки побеждают, из печальной ситуации есть два выхода. Первый: драться, как лев, и героически умереть, либо вовремя выбросить белый флаг и сдаться. Погибшие персонажи надолго выбывают из игры, и вы наверняка захотите умирать пореже, чем в Counter-Strike. Воображение сразу рисует батальное полотно человеческой драмы: идешь по коридору, и вдруг чувствуешь, как кто-то сзади приставляет пистолет к затылку и шепчет «Стоять!». Что выберет храбрый юноша: здравый смысл или верность долгу, жизнь или смерть, шанс или покорность, гибель или бесчестие? Дын-дын-дын!





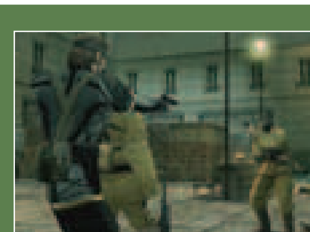
ПЕРВЫЙ МЕТАЛ ГИР (РОБОТ) БЫЛ ПОСТРОЕН В OUTER HEAVEN В ОРИГИНАЛЬНОЙ METAL GEAR (ИГРЕ). ЗНАЧИТ, ТУТ ОБОЙДЕТСЯ БЕЗ МЕХОВ?

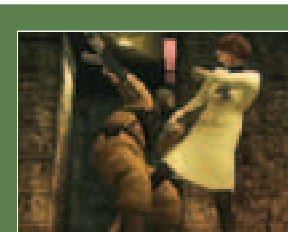


НАПОМИНАЕМ ПОСЛЕДНИЙ РАЗ: ОДНОГЛАЗЫЙ «СНЕЙК» – НЕ СОЛИД СНЕЙК, А БИГ БОСС.

Шеф, а я вас вижу!

В мультиплеере в углу экрана висит сонар («звуковой» радар), и это неспроста. Создатели напоминают, что MGS – шпионская игра, а не военный шутер. Поэтому главное в мультиплеере – ловко прятаться, а не метко стрелять. Те, кто бегает по уровню сломя голову, отображаются на чужих радарах, а те, кто тихо крадутся, становятся «невидимыми». Кроме этого, каждый персонаж таскает с собой камушки. Камушки можно бросать, и они «прошумят» по чужому радару, как крадущийся киберниндзя. Выстрел из оружия без глушителя мгновенно показывает вас всем присутствующим на карте, а над головой игрока, который лидирует в deathmatch, появляется зеленый керотан (лягушка, то есть), который время от времени предательски квакает, выдавая местоположение лидера.





Царственный Хидео простер длань со златого трона: на PSP будет подлинный, шпионский и солидный Metal Gear.



У НАС ВСЕ ЗАПИСАНО. «1968 ГОД, ЕВА БЕССЛЕДНО ИСЧЕЗАЕТ В ХАНОЕ». ВОН СО СКРИНШОТОВ!

ярске весь отряд FOX (и одноглазого Б.Б. в том числе) обвиняют в государственной измене. Теперь Биг Босс собирает отряд FOXHOUND («Гончие»), чтобы найти бывших союзников, оперативников FOX («Лисы»). В программе: tactical stealth action, кинематографичное приключение в духе классических MGS и большие разборки со знакомыми героями.

Сингл – прямое продолжение MGS3. Реши Кодзима назвать игру Snake Eater 2 – никто бы возразить не посмел. Движок MGS3 портирован на PSP, и хотя ограничения «железа» заметны (взгляните на чрезмерно упрощенные или отсутствующие тени), но после двух частей Ac!d такая графика все равно огромный шаг вперед. Конечно, управление пришлось переделать. Аналоговая «пуговица» – это бег; крестовина управляет камерой. Левый «шифт» возвращает камеру в исходное положение за плечами, правый – переводит игру в режим FPS (где, по традиции, ходить нельзя, можно только стрелять). Стрельбу перенесли на «кружок», а кнопка «треугольник» – лучший друг диверсанта. Зажмешь ее, и Биг Босс переходит на шаг, начинает двигаться медленно и очень тихо. Если нажать «треугольник» рядом со стеной, герой прильнет к камню в знакомой позиции «к лесу задом, ко мне передом».

По ходу пьесы Биг Босс собирает отряд союзников, чтобы затем вывести их в Сеть, на онлайновый простор. Portable Ops поддерживает мультиплеер как в режиме Ad-hoc, так и в Infrastructure – на человеческом языке это означает, что игроки смогут подключаться через Wi-Fi к Интернету и играть на серверах с японцами и американцами. Многопользовательская же часть игры списана с Subsistence... и мы были бы рады поговорить об этом, но Subsistence до сих пор в глаза не видели. Хочется верить, что игра рано или поздно все-таки выйдет в Европе. Когда-нибудь. Наверное. ■

Больше говорильни!

Кто следит за эволюцией сериала Metal Gear Ac!d, знает, как там не хватает озвучки и сюжетных роликов. Болтовня по кодеку и длинные текстовые пассажи – это и скучно, и тоскливо, и палец устает проматывать текст. Тем более что игры сериала MGS прославились блестящей озвучкой и первоклассно поставленными скриптовыми заставками. Пожалуйста: в Portable Ops будут и озвучка, и заставки.



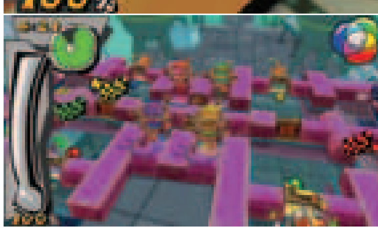
Коту и его товарищам предстоит сражаться с врагами, собирать предметы, решать головоломки и даже участвовать в скачках.

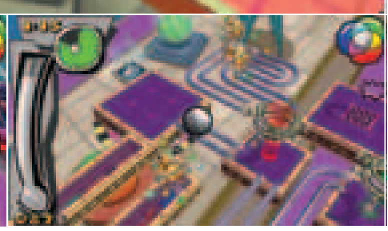
MERCURY MELTDOWN

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ignition
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Ignition Banbury
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	сентябрь 2006 года
ОНЛАЙН:	http://www.mercurymeltdown.co.uk



MERCURY СДЕЛАЛИ ПОДТЯЖКУ ЛИЦА: БОЛЕЕ ЗАМЫСЛОВАТЫЙ ДИЗАЙН, CEL-SHADING, ВОЗРОСШЕЕ ЧИСЛО ТЕКСТУР И ОБОГАЩЕННАЯ ПАЛИТРА.





Оригинальная Archer Maclean's Mercury, воспетая нами в 196-ом номере журнала, до сих пор является одной из лучших игр для PlayStation Portable. Тем не менее, задорный пазл страдал от ряда пренеприятных недугов, изрядно подпортивших удовольствие от катания шарика ртути. Выслушав многочисленные пожелания и упреки, Ignition Banbury принялась шлифовать алмаз.

Наиболее значимая новость – отныне кусочек гидраргиума не только запросто распадается на несколько частей, но и способен менять свое физическое состояние: обычное, твердое, упругое и «тянущееся». Как следствие, возрастет количество возможных препятствий и вариантов их преодоления. Это означает, что теперь во время поиска решения ваш мозг будет плавиться еще скорее – хотя суть игры и не изменится.

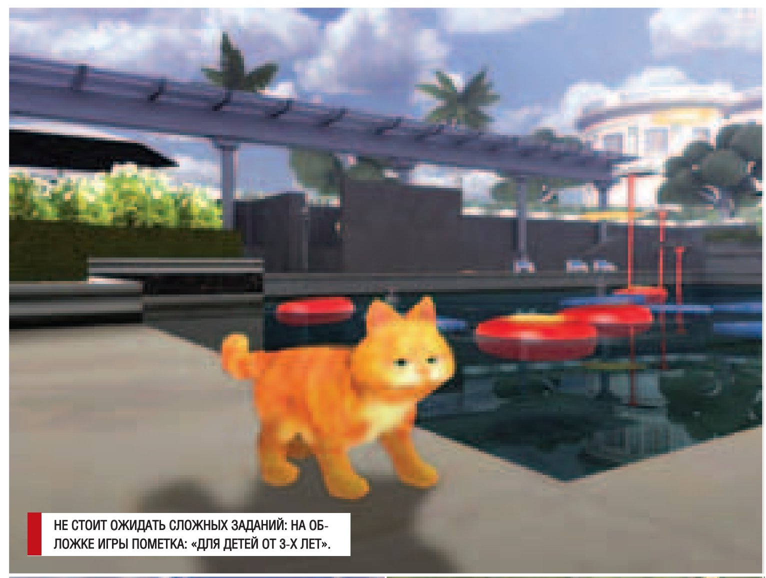
Второе замечательное новшество – осовремененный внешний вид. Удачно примененная технология cel-shading, внятные бэкграунды и бесподобно текстурированные лабиринты вкупе с улучшенной анимацией делают Mercury Meltdown по-настоящему привлекательной. Больше возможностей, больше препятствий, уровней тоже должно прибавиться: изначально обещано свыше 160 конструкций (примерно вдвое больше, чем в первой части), а впоследствии можно будет скачивать новые этапы с портала http://www.yourpsp.com. Не меньший подарок – возможность беспроводной игры вдвоем, которая щеголяет пятью специальными мини-играми.

Среди прочих обещаний авторов числятся «менее изуверская сложность», «невиданная физическая модель перемещения блестящей капельки», «режимы Free Look и Replay», «супербыстрые загрузки» и, с ума сойти, «новый режим Tutorial». К сожалению ли, к счастью ли, Ignition Banbury не спешит совершать революции – просто те, кто наигрался в Archer Maclean's Mercury и требует добавки, эту самую добавку получат, а еретики, не обратившие на творение Арчера Маклина ни малейшего внимания, получат шанс пристраститься ко второй игре. ■

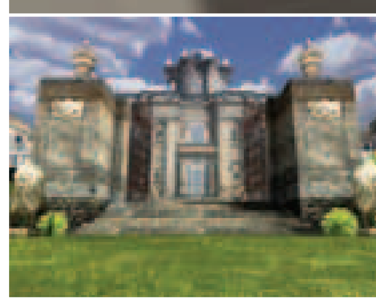
Spriggan spriggan@gameland.ru

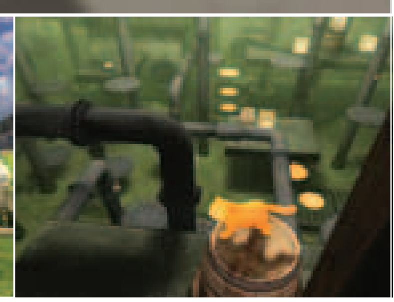
GARFIELD 2

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Nintendo DS
ЖАНР:	action/platform
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	The Game Factory
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	The Game Factory, Two Tribes (DS)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	сентябрь 2006 года
ОНЛАЙН:	http://www.gamefactorygames.com



НЕ СТОИТ ОЖИДАТЬ СЛОЖНЫХ ЗАДАНИЙ: НА ОБЛОЖКЕ ИГРЫ ПОМЕТКА: «ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ 3-Х ЛЕТ».





В августе состоится премьера фильма о похождениях самого толстого и ленивого в мире кота – «Гарфилд 2». А всего через месяц The Game Factory осчастливит малышей (и не только!) продолжением одноименной игрушки. Так что можно сначала сходить в кино, а затем и самим «попрыгать за котика», ведь игра полностью повторяет сюжет ленты.

Как сэкономить на билете? Легче всего незаметно пробраться в багажное отделение и спрятаться в чьей-нибудь сумке. А уж если вам посчастливилось родиться котом, это проще пареной репы! Именно так поступил Гарфилд и «зайцем» полетел в Лондон. Но, как это часто бывает, багаж перепутали, поэтому котик обнаружил себя не в аэропорту, а в старинном Замке Карли. Местные животные приняли толстяка за своего нового хозяина. Правда, долго наслаждаться бесплатной едой не удалось. Гарфилд узнает правду. Оказывается, настоящего правителя зовут Принц, и он похищен злобным Лордом Даргисом, который жаждет заполучить власть в свои руки. Отважный кот решает поднять восстание и вернуть законного наследника на трон.

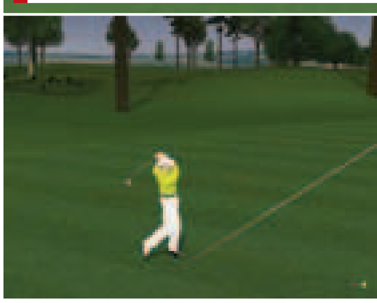
Мы поиграем за самого Гарфилда, а также гуся Кристофа и мышь Клаудиса. Нас ожидают десять уровней, в каждом по восемь различных миссий. Коту и его товарищам предстоит сражаться с врагами, собирать предметы, решать головоломки и даже участвовать в скачках. И все это сдобрено фирменным юмором. Например, будут задания, в которых коту придется танцевать. ■

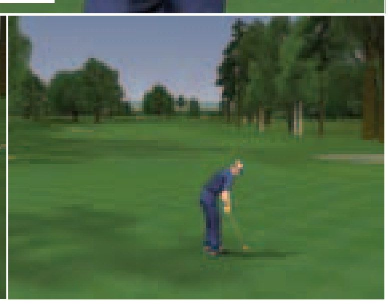
Елена Бологова bologova@gameland.ru

PROSTROKE GOLF – WORLD TOUR 2007

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, PC, PSP
■ ЖАНР:	sports
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Oxygen Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Gusto Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	22 августа 2006 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.oxygenint.com/wtg


ЛЮБИТЕЛИ ПОСОРЕВНОВАТЬСЯ СМОГУТ РАССТАВИТЬ СОБСТВЕННЫЕ ЛУНКИ И СРАЗИТЬСЯ В ОНЛАЙНЕ ИЛИ РЕЖИМЕ HOT-SEAT.





Мы уже привыкли к многолетнему застою в жанре симуляторов гольфа. Издавна все происходит по одному сценарию: виртуальные игроки обрастают полигонами, пейзаж прибавляет в деталях, лицензируются «новые трассы», но геймплей, по сути, остается прежним. ProStroke Golf – World Tour 2007 всколыхнет болотце. Ребята из Gusto Games обещают доселе невиданные возможности контроля над клюшкой. «Почти как в жизни».

Свершилось то, о чем мы так долго мечтали, – появилась возможность использовать не только ракурс «со спины», но и вид прямо на мячик. Он позволяет выбрать движения клюшки, правильно поставить ноги и определить центр тяжести. Далее мы переходим к удару. Размахивая спортивным инструментом, стоит быть предельно внимательным. Двигая аналоговую рукоять геймпада, мы покачиваем клюшкой. Резкие и дерганые движения «сорвут» удар. Плавные и неспешные – отправят мяч в нужную сторону. Игрок, привыкший к простоте подобных забав, поначалу окажется не в своей тарелке. Но, благодаря системе обучения, уже через пару часов превратится в настоящего профи. Соревнования пройдут на 18 совершенно не похожих друг на друга полях. Предполагается участие восьми всемирно известных гольфистов. В их числе засветились Ян Вуснан, Марк О'Мара и Колин Монтгомери. Авторы создали не только реалистичную графику, но и удачно смоделировали поведение камеры. Сплав хардкора и зрелищности – лучший подарок фанату жанра придумать сложно. ■

Дмитрий «Tommy» Рубанов tommy@ogl.ru

ГАЛЕРЕЯ

ИГРА: **CRACKDOWN**



ПЛАТФОРМА: **XBOX 360**

КОГДА В ЕВРОПЕ: В ДЕКАБРЕ **2006** ГОДА

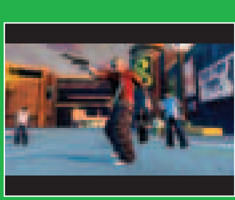
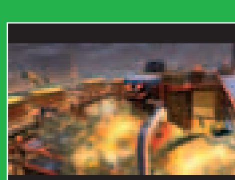
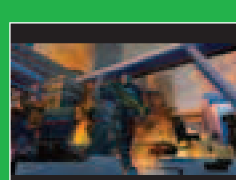
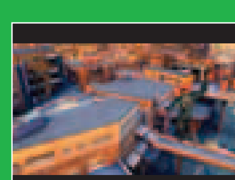
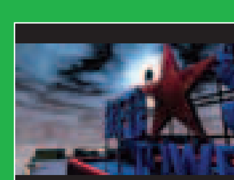
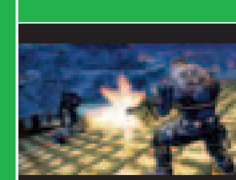
ZOOM **7X**

ЧТО ЗНАЕМ?

На должности штатного «генератора идей» (creative mastermind) над Crackdown трудится Дэйв Джонс, приложивший некогда руку к созданию GTA и Lemmings.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Существенно тюнингованной GTA: более яркой, интересной и быстрой. Сотни лицензированных музыкальных треков и швыряния автомобилей во врагов.

ИГРА: **MOTORSTORM**



ПЛАТФОРМА: **PS3**

КОГДА: **НЕ ОБЪЯВЛЕНО**

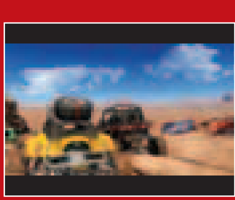
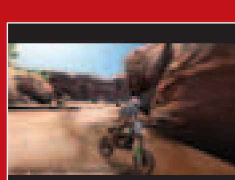
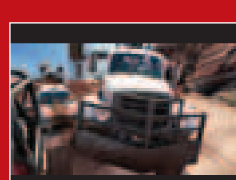
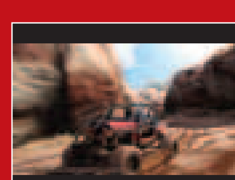
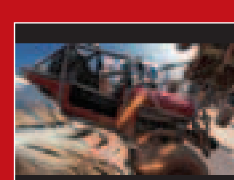
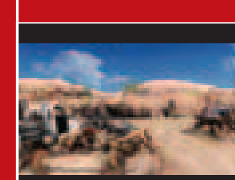
ZOOM 7X

ЧТО ЗНАЕМ?

Гоночный эксклюзив для PlayStation 3 от разработчиков сериала WRC. Evolution Studios, ни много ни мало, замахнулась на священную войну со стереотипами жанра.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Как минимум того, что и в новом поколении Evolution и SCEE не уронят планку качества, высоко поднятую за последние пять лет. Ну и войны со стереотипами.

ГАЛЕРЕЯ

ИГРА: **EAST INDIA COMPANY**



ПЛАТФОРМА: **PC**

КОГДА: **2007** ГОД

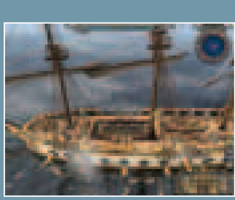
ZOOM **7X**

ЧТО ЗНАЕМ?

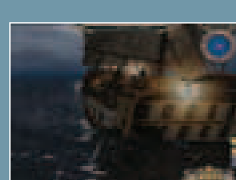
Наследница Sid Meier's Pirates и «Корсаров» от начинающих финских разработчиков, действие которой происходит не в Карибском бассейне, а в Азии.

ЧЕГО ЖДЕМ?

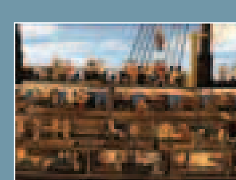
Выбора между карьерой торговца, пирата и солдата, обещанных 40 населенных пунктов, красивейших моделей кораблей и живописных морских видов.













ГАЛЕРЕЯ

ИГРА: **MEDIEVAL 2: TOTAL WAR**



ПЛАТФОРМА: **PC** КОГДА: IV КВАРТАЛ **2006** ГОДА ZOOM **7X**

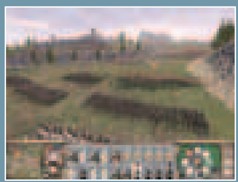
ЧТО ЗНАЕМ?

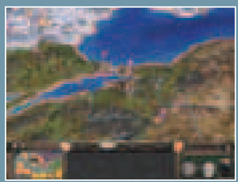
Новая глава прославленной стратегической серии Total War перенесет игрока в самый бурный период европейской истории.

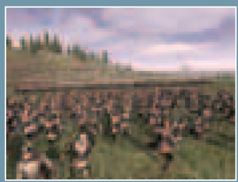
ЧЕГО ЖДЕМ?

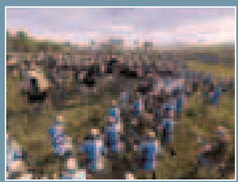
Хитроумных интриг дипломатов, возможности подослать к венценосному врагу наемного убийцу, впечатляющих осад замков и сражений многотысячных армий.

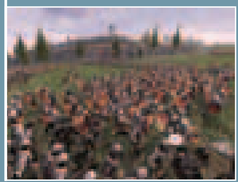












ГАЛЕРЕЯ

ИГРА: **БЛИЦКРИГ II: ВОЗМЕЗДИЕ**



ПЛАТФОРМА: **PC**

КОГДА: III КВАРТАЛ **2006** ГОДА

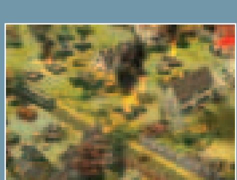
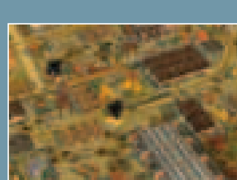
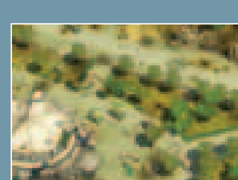
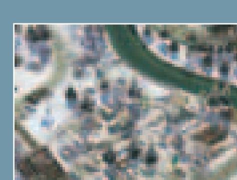
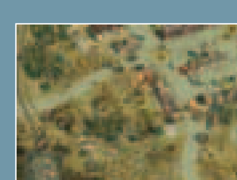
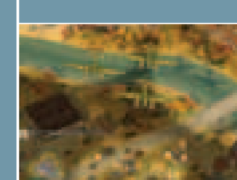
ZOOM **7X**

ЧТО ЗНАЕМ?

Первое дополнение к популярной RTS, посвященное решающим сражениям второй половины Великой Отечественной войны: по кампании за Германию и СССР.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Более реалистичных характеристик техники, новых наград и карт для одиночной и многопользовательской игры. САУ «Мардер III» и «Насхорн» да танк Т-44.

ИГРА: **WARFARE**



ПЛАТФОРМА: **PC**

КОГДА: III КВАРТАЛ **2006** ГОДА

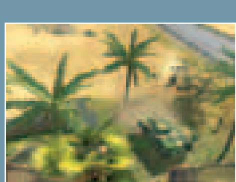
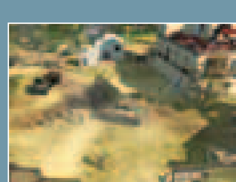
ZOOM **7X**

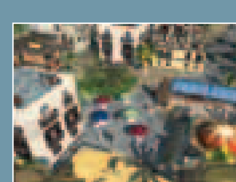
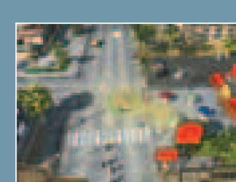
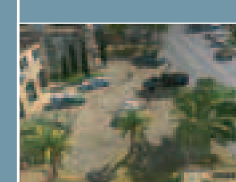
ЧТО ЗНАЕМ?

RTS с глобальным режимом и тактическими боями от MiST land – South, посвященная войне между Саудовской Аравией, США и террористами.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Разных экономических моделей для каждой из сторон, разрушаемости зданий и прочих декораций, техники, которая нуждается в топливе и боеприпасах.

ГАЛЕРЕЯ

ИГРА: **TUROK**



ПЛАТФОРМЫ:
PS3, XBOX 360

КОГДА: **2007** ГОД

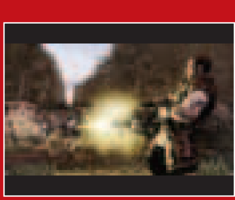
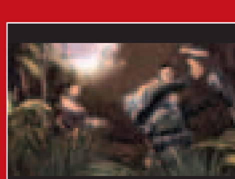
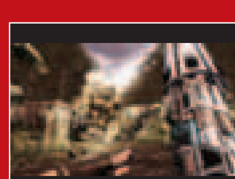
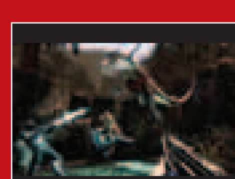
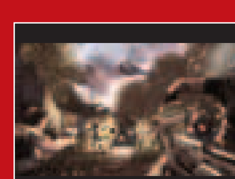
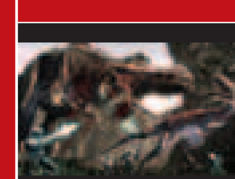
ZOOM **7X**

ЧТО ЗНАЕМ?

Эта история об элитном спецотряде бравых вояк, вынужденных выживать на ОЧЕНЬ негостеприимной планете. Пригодятся пушки, нож, лук и геймерская смекалка.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Самых лучших динозавров за всю историю игровой индустрии – как технически, так и животными повадками. Еще очень надеемся на анонс PC-версии.

ИГРА: **NEED FOR SPEED CARBON**



ПЛАТФОРМЫ:
PC, PS3, XBOX 360

КОГДА В США: **НОЯБРЬ 2006 ГОДА**

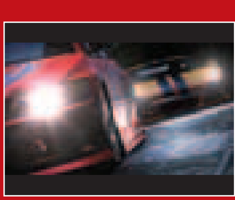
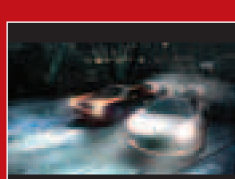
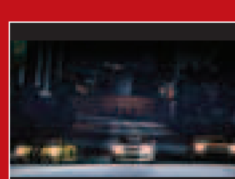
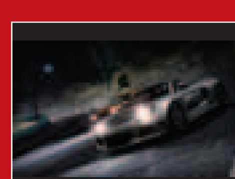
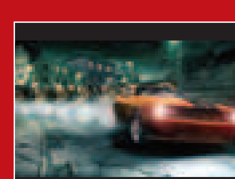
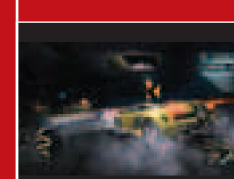
ZOOM 7X

ЧТО ЗНАЕМ?

Центральное место в сюжете (да-да! сюжете!) отдано на откуп канадской актрисе Эммануэль Вогьер, известной по фильмам «Пила 2», «40 дней, 40 ночей» и т.д.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Хороших городских гонок (ну не сюжета же!), высоких скоростей, «нового слова в тюнинге авто» и неизменно хорошего геймплея на каждой из десяти (!) платформ.

DS LITE

ТЕПЕРЬ КОМПАКТНЕЕ!

ФАКТЫ

* Вес: 218 г (на 21% меньше оригинала).
* Размеры: 133 x 73.9 x 21.5 мм (на 42% меньше оригинала).
* 5 цветов: в Европе – белый и черный; в Америке – только белый; в Японии, помимо вышеупомянутых, голубой, темно-синий и розовый.
* Увеличенный стилус более удобен в использовании. (87.5 x 4.9 мм против 75.0 x 4.0 мм оригинальной DS)
* Более прочный и устойчивый к царапинам тачскрин.
* D-Pad уменьшился на 16%; клавиши A,B,X,Y сохранили размеры, но на ощупь стали более выпуклыми.
* Улучшенные экраны с повышенной контрастностью и яркостью. Подсветку теперь отключить нельзя, можно лишь варьировать ее уровни. На самом низком уровне DS lite уже ярче оригинальной DS, на самом высоком – затыкает за пояс PSP.
* Улучшенный аккумулятор: проживет 15-19 часов при минимальной яркости, 5-8 часов – при максимальной.
* Картриджи для GBA выпирают из второго слота консоли на 1 см. Для не использующих сей слот в комплекте с DS lite идет заглушка.
* Более прочный шарнир на стыке двух половинок консоли.
* Wrist strap более не входит в комплект поставки.
* Новый порт для зарядки аккумулятора означает несовместимость с DS lite зарядных устройств и наушников от Game Boy Advance SP.



Наконец-то у эстетов, воротящих нос от простой DS, появился повод приобщиться к сонму обладателей двухэкранного детища Nintendo! Гладкая на ощупь, с обтекаемыми формами – элегантный аксессуар, а не дешевая игрушка! – DS lite способна и удобно разместиться даже в небольшом кармашке, и радовать глаз как владельца, так и окружающих.

В целом, дизайн DS lite одновременно напоминает Game Boy Micro и Wii, причем от первой преображенная консоль позаимствовала кнопки и не слишком удобный D-Pad. У обычной DS все четыре направления четко разделены: центр D-Pad вогнут, и нажать на него невозможно. В случае же с DS lite крестовина монолитна; ее предлагается наклонять в том или ином направлении «на глазок». Достаточно неудачного движения – и D-Pad перекашивает в ненужную сторону. Приятного в таком повороте событий мало, поэтому не исключено, что при переходе с обычной DS на lite вам потребуется время на привыкание.

Во всем остальном, однако, «лайт» только радует. Экран ласкает глаз более глубокими цветами и оттенками, утолщенный стилус удобнее держать в руке, а яркость настраивается: и в темноте глаза резать не будет, и в безоблачный летний день с солнечным светом потягается. DS lite – это красивая, удобная, недорогая игровая платформа с приличной библиотекой интереснейших, инновационных игр. Чего же вы ждете?





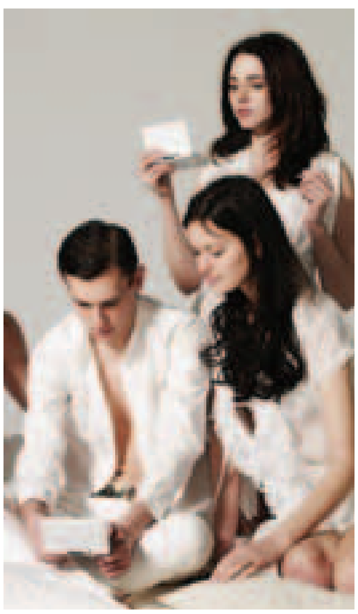
В ПЕРВУЮ ЖЕ НЕДЕЛЮ ПРОДАЖ DS LITE В ЯПОНИИ ГЕЙМЕРЫ РАСХВАТАЛИ БОЛЕЕ 68 ТЫСЯЧ КОНСОЛЕЙ.

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru





В Великобритании рекламная кампания DS lite нацелена на прогрессивную молодежь. Запечатленные на фотографиях девушки и молодые люди явно недавно сошли с подиума и интересуются чем угодно – модой, погодой, друг другом – но никак не словно случайно оказавшимися в кадре двухэкранными консолями.







В Японии планируются к запуску два специальных издания DS lite. Одно из них посвящено играм Pokemon Diamond/Pearl и украшено четырьмя мордочками Пикачу; второе же, Crystal Edition, будет выпущено одновременно с римейком Final Fantasy III, и на лицевой его стороне будет красоваться арт от Акихико Йосиды.



JAL
JAPAN AIRLINES

Авиакомпания Japan Airlines в период с 1 июня по 31 августа предлагает своим VIP-пассажирам и пассажирам 1 класса на время полета специальные версии DS lite без возможности Wi-Fi связи (в целях обеспечения безопасности полета). Игры (в числе которых Mario Kart DS) сопровождаются руководством на английском языке.





КОКЕТЛИВО-РОЗОВАЯ DS LITE — ПОКА ТОЛЬКО ДЛЯ ЯПОНИИ.





ВТОРАЯ
МИРОВАЯ
СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

"Вторая Мировая" - масштабная тактическая стратегия в реальном времени, охватывающая основные события, происходившие в Европе с 1939 по 1945 годы, начиная с захвата Польши и заканчивая капитуляцией Германии.

★

В игре с высокой долей достоверности воссоздана атмосфера эпохи - около 200 моделей детально проработанной техники; 150 образцов стрелкового оружия; 150 образцов униформы солдат и офицеров; четыре десятка миссий, которые разворачиваются на картах, созданных на основе документов времен Второй Мировой; войска шести стран, включая советские, британские, американские, французские, польские и немецкие подразделения.

★

"Вторая Мировая" дает игрокам возможность почувствовать себя командиром реального воинского подразделения тех лет. Каждый солдат и офицер здесь - личность со своими характеристиками и умениями, которые меняются в процессе игры. Обязанность командира - беречь каждого бойца, ведь потеря даже одного из них может стоить победы.

★

"Вторая Мировая" создается на модифицированном движке "Ил-2 Штурмовик" и отличается высоким уровнем детализации, задействуя технические возможности видеокарт последнего поколения.

★

"Вторая Мировая" - это не просто игра, это настоящая интерактивная энциклопедия, в которой с высокой точностью, с использованием чертежей и фотохроники военных лет воссоздана военная техника, а также здания, военная униформа и ландшафты полей сражений.





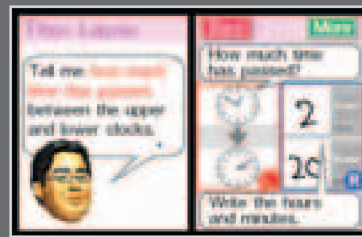
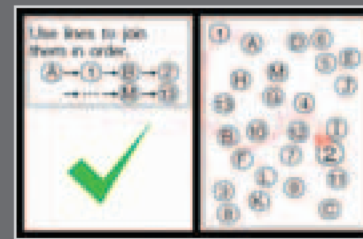
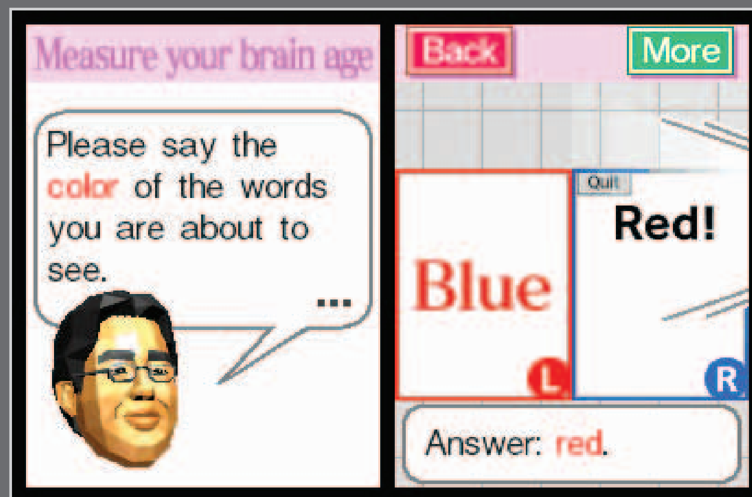


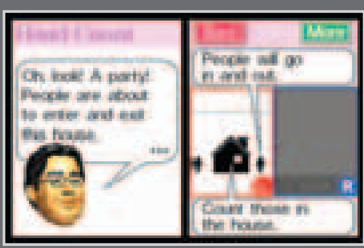
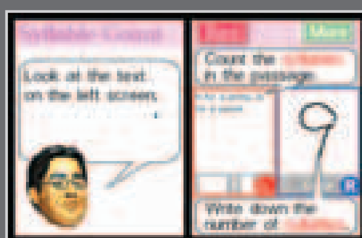
КРОСС-ОБЗОР

Игра НОМЕРА

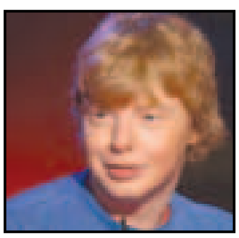
Dr Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain? с. 104

Этот титул достается самой лучшей, по нашему мнению, игре из числа отрецензированных в данном номере. Она может попасть на обложку журнала или нет – это не так важно. Оценка также не имеет решающего значения. Главное, чтобы мы считали ее самой-самой. Теперь такая игра дополнительно получает еще и личные оценки четырех экспертов, посвятивших немало времени изучению ее особенностей. Обратите внимание, что, в отличие от оценки в обзоре, это строго субъективные мнения!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ



Константин Говорун
wren@gameland.ru

В последнее время любит игры, которые приносят не только удовольствие, но и пользу. Например, знакомят с новыми идеями относительно сюжета и геймплея, наводят на интересные мысли. Если чувствует, что его жизнь никак не изменится после прохождения некоей новой игры, то сразу ее бросает.

СТАТУС: и.о. главного редактора

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: нет

ГЕЙМПЛЕЙ

Впервые я познакомился с игрой в рейсе «Лос-Анджелес-Москва». Андрей «Кранк» Кузьмин хвастался версией, которую ему выдали на конференции GDC. «Мозготренер» успешно скрасил нам несколько часов полета. Так что Brain Training – самая настоящая игра, а не обучающая программа.



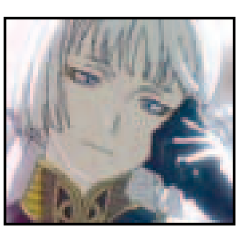
АРТЕМ "CG" ШОРОХОВ
cg@gameland.ru

Любит все качественные видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Считает, что главное в игре – игровая ее часть: геймплей и геймдизайн. А ради сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придираться по пустякам.

СТАТУС: Редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:
- Xonix
- Bubba'n'Stix
- Battle City
- Vib Ribbon
- Kula World

Вы не поверите: это Nintendogs! Серьезно, «цементирующая идея» ровно та же: каждый день мы уделяем несколько минут своему ненаглядному любимцу. Раньше это был симпатичный щеночек. Теперь – дорогой-любимый мозг. Пропали Умиление и Графика, появилась Польза.



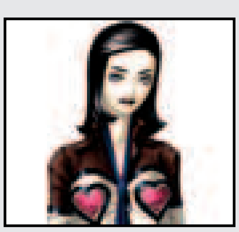
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

Энтузиаст Nintendo DS, большой любитель JRPG и музыкальных игр и завсегдатай интернет-форумов, где следит за общественным мнением и участвует в дискуссиях. Особенно ценит уникальный игровой опыт. Не любит слепую приверженность одной платформе или издателю.

СТАТУС: Бильдредактор-рецензент

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:
- Metroid Prime
- Final Fantasy VII

К тому, как правильно писать буквы и цифры, привык быстро – и тут же вознамерился наставить рекордов. Получилось, понравилось. После того как ежедневная практика опостылела, перешел на сложные варианты «Судоку» – именно здесь популярная головоломка реализована лучше, чем где-либо.



Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

Убеждена, что игры не должны превращаться в интерактивные фильмы, но ценит хорошо рассказанные истории. При виде интересной боевой системы теряет волю и самозабвенно тратит часы на прокачку героев. С одинаковым увлечением играет в RPG (стратегические и нет), экшны и файтинги.

СТАТУС: Редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:
- Devil May Cry
- Vagrant Story
- Fire Emblem
- Phoenix Wright

Редкая забота о геймере: Brain Training вначале осведомляется, удобно ли вам выполнить устное задание, или лучше ограничиться письменным? А то мало ли, окружающие не поймут задушевного общения с консолью. В режиме «без микрофона» ответы приходится писать: увы, игра понимает не всякий почерк!

Мы выставляем оценку на основании исключительно объективных фактов, а не личных пристрастий. Вот что означает каждая из оценок:

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Вообще не игра. Виснет на всех компьютерах (консолях) сразу после запуска, убивает зрение мешаниной цветов на экране и инфразвуком из динамиков. Такие игры мы не хотим видеть в продаже!

1.0-1.5 – Дешевый проект, который бедные студенты сделали за пару уикэндов. Графика устарела на десять-двадцать лет, сюжет отсутствует, геймплей примитивен. Но формально игра работает? Работает!

2.0-2.5 – Поначалу может казаться, что игра неплоха, но иллюзия развеивается быстро. По всем параметрам отстает от конкурентов. Бесплатно поиграть в эту диковинку еще можно (от безысходности).

3.0-3.5 – Потенциальный середнячок, отброшенный на обочину праздника жизни грубыми ошибками разработчиков. Надежды на относительно приличный геймплей обмануты, даже самые скромные обещания не были выполнены.

4.0-4.5 – Такие игры робко пристраиваются в хвост очереди за лучшей жизнью. Объективно они не очень-то хороши, но вашего внимания все же достойны. Ради парочки интересных особенностей иногда можно закрыть глаза на вопиющие недостатки.

5.0-5.5 – Крепкий середняк, не претендующий на что-либо серьезное. В отсутствие более серьезных игр того же жанра может быть обласкан геймерами. Но если конкуренция высока, ярлыка «посредственно» не избежать. Развлечение на вечер-другой, персональное место на пыльной полке с дисками.

6.0-6.5 – Хорошая игра, которая для кого-то может стать и любимой. Отношение к ней во многом зависит от первоначальных ожиданий. Разработчики либо сотворили что-то достойное при минимальном бюджете, либо бездарно растратили издательские миллионы, не сумев создать настоящий хит.

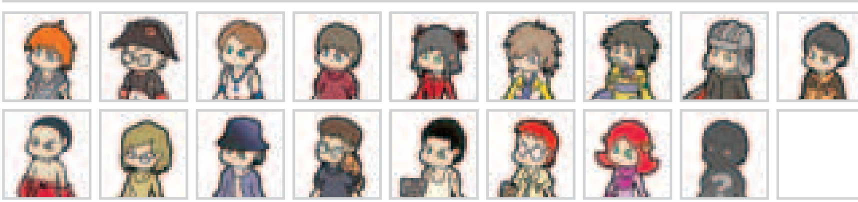
7.0-7.5 – Журналисты и игроки, в целом, довольны. Современная графика, небезынтересный геймплей. Все, как и было написано в пресс-релизе, – не больше, но и не меньше. Играй – не хочу! Однако ж звезд с неба проект не хватает.

8.0-8.5 – Настоящий хит. Дальний резерв претендентов на звание «игры года». Однако конкуренты не дремлют – «восьмерку» заработать способны многие. Есть немало сериалов, ежегодно одаривающих нас играми такого класса.

9.0-9.5 – Флагман рождественской линейки издательства. Новое слово в жанре. Мы ждали чуда, и оно свершилось. Пара недочетов – не помеха настоящему шедевру!

10.0 – Уникальная ситуация – у игры нет недостатков. Она не обязана нравиться абсолютно всем, но свою аудиторию непременно повергнет в экстаз. Современно, оригинально, именно так, как нужно, и без предательских оговорок «а вот если бы...».

НАША КОМАНДА



Хотите стать членом нашей команды? Пишите свои предложения редакторам или на адрес: vacancy@gameland.ru!

ГРАФИКА	ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ	
Строгий стиль идет игре на пользу, однако мне кажется, что можно было оживить ее ярким артом. Например, сделать набор скинов. Для девочек – на тему Hello Kitty, для мальчиков – по мотивам Soul Calibur. Я ничего не имею против кучи цифр и букв, но плохо, что в игре есть только они.	Одна из игр, без которых невозможно представить себе Nintendo DS. В отличие от Nintendogs, не надоедает через неделю-две. Пригодна для геймеров, их девушек и дедушек. Если же конкретно этот мозготренер окажется не по душе – ждите новые игры из сериала Brain Training.	8.0
Нету. Ну, то есть, совсем. Продукт сугубо интерфейсный – иконочки, строчечки, буковки... и стр-р-рашная трехмерная голова Кавасимы-сан! Общее оформление выдерживает учебную строгость (будто тетрадь в клеточку с уже прочерченными полями), подчеркивает: мы тут делом заняты!	Заданий могло быть и побольше, голова профессора могла быть и посимпатичнее, но в остальном – твердое «спасибо». За возможность отказаться от микрофонных тестов. За соревновательный элемент. За пользу. За «каждый день необязательно». За «Судоку». За азарт. И за низкую цену.	8.5
Ее тут нет. И не нужно: ничего не отвлекает от сути Brain Training, не нуждающейся в красивой оболочке. Впрочем, минимализм оформления лишь придает Brain Training особый шарм. Жаль только, назойливую голову профессора Кавасимы отключить нельзя.	Не люблю не-игры. Не люблю, когда нет конкретной цели, к которой надо идти. Вместе с тем, Brain Training крайне ненавязчива и весьма несложна – достаточно, чтобы за пару минут быстро одолеть ежедневную рутину и забыть о ней. А эффект, как говорится, налицо.	7.5
При виде Brain Training сразу вспоминаются тесты на IQ: минимальное количество пояснений (ровно, чтобы понять суть вопроса) и само задание. Разработчики умудряются обходиться цифрами и пиктограммами там, где другие непременно вставили бы симпатичный рисунок. Ничто не должно отвлекать серые клеточки!	Сложна ли Brain Training? Ровно до тех пор, пока не поймешь вопрос, не научишься правильно говорить в микрофон и разборчиво писать. Остальное — дело сноровки и резвости серых клеточек. Огорчило, что большинство заданий — на тренировку памяти да для людей с математическим складом ума.	7.0

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Обратите ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

«Страна Игр» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

«Серый» ИМПОРТ

IMPORT REVIEW

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных специальным образом европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

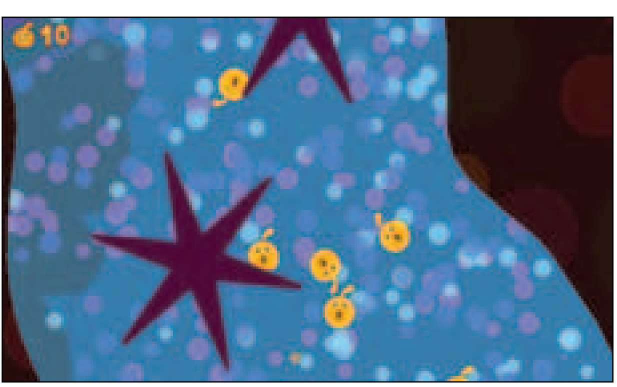
Гид покупателя

ХИТ-ПАРАД РЕДАКЦИИ «СТРАНЫ ИГР»

Зачем нужны эти хит-парады? Рано или поздно каждый геймер (особенно новичок) задается вопросом: «Какую игру приобрести?» Вроде бы, все ожидаемые лично им проекты уже давно вышли, а названия остальных ни о чем не говорят. Конечно, можно изучить подшивку «СИ» за несколько номеров, обращая пристальное внимание на игры с высокими оценками. Мы решили облегчить вам задачу и подготовили список игр, которые мы рекомендуем всем купить прямо сейчас. Вернее, два списка – отдельно для компьютера и для консолей. Если, например, вы недавно приобрели новую игровую платформу, с помощью хит-парадов редакции можно сразу же понять, какие диски или картриджи к ней наиболее актуальны. Чтобы не брать кота в мешке, лучше все же прочитать нашу рецензию на игру. Для вашего удобства мы указываем номер, в котором она опубликована. Если же вам достаточно взглянуть на скриншоты, то вот они, любуйтесь!







PC

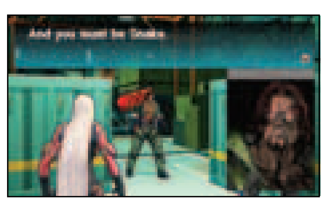


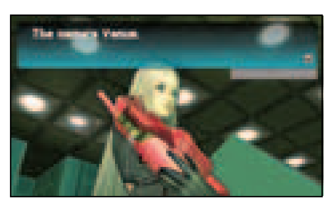


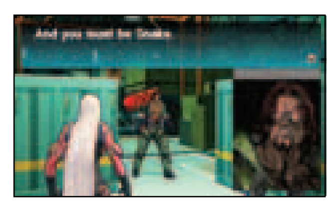


Место	Название	Жанр	Номер с обзором
1	Guild Wars: Factions	MMORPG	№12(213)
2	Titan Quest	action/RPG	№14(215)
3	The Elder Scrolls IV Oblivion	RPG	№09(210)
4	Dreamfall: The Longest Journey	adventure	№11(212)
5	Heroes of Might & Magic V	TBS	№12(213)
6	Hitman: Blood Money	action	№12(213)
7	Tomb Raider: Legend	action	№10(211)
8	Rise of Nations: Rise of Legends	RTS	№13(214)
9	FlatOut 2	racing	№15(216)
10	Half-Life 2: Episode One	FPS	№13(214)

ПРИСТАВКИ







Место	Название	Платформа	Жанр	Номер с обзором
1	Metal Gear Ac!d 2	PSP	strategy/card battle	№13(214)
2	Kindgom Hearts 2	PS2	action/RPG	№14(215)
3	Loco Roco	PSP	action/platform	№13(214)
4	Exit	PSP	puzzle	№13(214)
5	Syphon Filter: Dark Mirror	PSP	action	№14(215)
6	FlatOut 2	PS2, Xbox	racing	№15(216)
7	Onimusha: Dawn of Dreams	PS2	action	№09(210)
8	Animal Crossing: Wild World	DS	simulation	№14(215)
9	Dr Kawashima's Brain Training	DS	puzzle	№15(216)
10	Me & My Katamari	PSP	action	№15(216)

Слово команды

ТРЕП О ТОМ О СЕМ И ОБ ЭТОМ ПОНЕМНОЖКУ

Опросы читателей (тестовая группа, встреча в офисе, телефонная линия) показали, что им очень нравилось наше старое «Слово команды». Заменившая его рубрика «Кросс-обзор» также пришлась по душе всем, но одно другому, как говорится, не мешает. Так что с этого номера мы, как и раньше, будем рассказывать вам, чем живет редакция «Страны Игр». Ведь мы не только пишем, редактируем и верстаем тексты, но еще и (иногда) культурно отдыхаем, читаем книжки, летаем на самолетах и вышиваем крестиком. Если хотите следить за нашей жизнью в реальном времени, читайте блоги редакторов (ссылки на них можно найти на главной странице http://www.gameland.ru). Эта же рубрика отлично отражает нашу жизнь конкретно в день сдачи очередного номера (который вы, собственно, держите в руках). Читая ее, вы виртуально оказываетесь в нашем офисе, слышите возгласы редакторов, стоны умирающих ботов из Unreal Tournament и ощущаете на себе недоуменный взгляд нашего издателя.

КОМАНДА

Константин Говорун
wren@gameland.ru

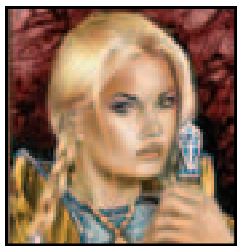


СТАТУС:
Злобный главный редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Fallout 2
- Civilization

На днях начал играть в Fallout 2, локализованный компанией «1С» . Перевод отличный. Игра, правда, раза три вылетала, но это уже мелочи жизни. Решил попытаться пройти ее за персонажа женского пола с харизмой 10 из 10 и интеллектом 10 из 10, с перками «миниатюрная» и «сексапильная». Пока что девочке удается без проблем выживать в постапокалиптическом мире.

Александр Трифонов
operf1@gameland.ru

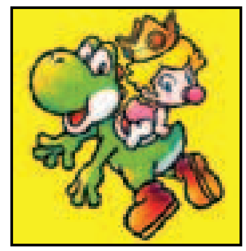


СТАТУС:
Злобный замглавреда

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Neverwinter Nights: Hordes of Underdark

Для очередного прохождения Neverwinter Nights создал классического персонажа-паладиншу. Малость недалекая (Интеллект 8), зато Харизма 22 и Holy Avenger'ом рубанет – мало не покажется. Словом, хорошо дячий пример несовершенства D&D в частности и ролевых систем вообще. Вот загадка – везде, где можно настраивать внешность героя, у меня получаются блондинки.

АРТЕМ "CG" ШОРОХОВ
cg@gameland.ru



СТАТУС:
Добрый Спаситель Принцесс

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Super Princess Peach
- Tekken: Dark Resurrection

Operf1 умеет стрелять задом, невидимый Wrennie кемперит со слонобоем, babajan караулит респауны, razum не расстается с редимером, H_Hunter постоянно пасется у квада, sem4 падает на голову, а 4yk4a вечно прикидывается мертвым. Ну не идиллия? Нет, считает polosatiy, и входит в игру под ником Spaceman. И где, спрашивается, справедливость? Уж лучше учить Наташу играть в Tekken...

Алик «Jmurik» Вайнер
razum@gameland.ru



СТАТУС:
Злобный арт-директор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Сдача номера 216
- Новый дизайн 2

Только что продал своего двухколесного друга. Сегодня его подарят кому-то на день рождения...
А я теперь буду ездить на работу своим ходом. Маршрутки, метро и все такое. Зато впереди меня ждет мой новый, в этот раз, четырехколесный друг! Так что знайте, злобные бабки в метро, а также подмосковные «шумахеры» на «Газелях» – я к вам в гости ненадолго!

Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru



СТАТУС:
Злобный International PR

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- LocoRoco

Посмотрите в обязательном порядке трейлер игры Heavy Rain от французской команды разработчиков Quantic Dream. Если играли в Omikron или Farenheit/ Indigo Prhophecy, то поймете, о чьем творении идет речь. Лично для меня – это настоящая Игра Нового Поколения. Именно так – с большой буквы. Не хочу рассказывать почему, иначе испорчу все впечатление от просмотра. Enjoy!

Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

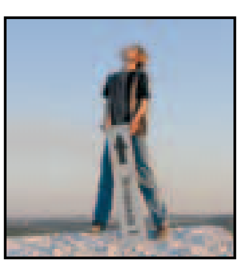


СТАТУС:
Злобный редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Grandia III
- Tekken 5

Несколько недель словно одно большое Событие — отредактированы несколько спецматериалов, Михаил Разумкин подсажен на Generation of Chaos, Grandia III почти пройдена, а для противников, уже разучивших все комбо и джагглы в Tekken 5, припасены два приема: пинок в колено и захват за руку. Когда-то мне нравилась Ксяо Ю, но теперь я осваиваю айкидо.

Сергей «и т.д.» Цилюрик
td@gameland.ru

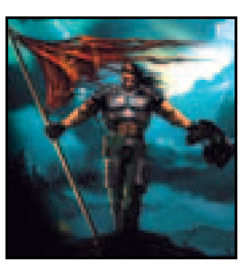


СТАТУС:
Злобный бильдредактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Valkyrie Profile: Silmeria
- Field Commander

Дебютирую в новой должности: после двух с половиной лет в должности внештатного автора переселяюсь в редакцию и принимаю новые обязанности. Что интересно, тут и материалы пишутся гораздо легче; главное – не поддаваться на уговоры коллег присоединиться к очередному десматчу в Unreal Tournament. Хотя, играй они в Quake 2, поддался бы без раздумий.

Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

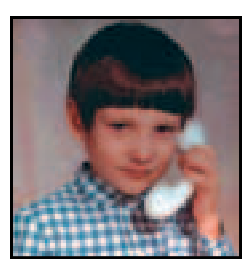


СТАТУС:
Злобный киберспортсмен

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Unreal Tournament

Перепрофилировался на автомобильную тематику и работаю теперь в журнале Maxi Tuning. Пожалуй, все, что у меня осталось из былой киберспортивной жизни, – рубрика в «Стране Игр» да вечерние зарубы в Unreal Tournament против игровой группы. И еще недавно ради забавы поучаствовал в онлайн-турнире по Quake III 2x2. Хоть мы и слили, было круто.

Денис Никишин
spaceman@gameland.ru

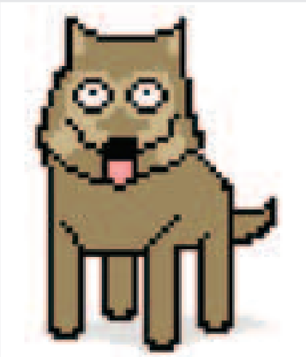


СТАТУС:
Злобный монтажер

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Tekken 5

Знаете, о чем больше всего жалеет человек, монтирующий игровое видео? О том, что не во всех жанрах есть повторы со свободно вращающейся камерой, как, например, в гонках. Я еженощно молю кибердемона о том, чтобы Namco ввела такую возможность в шестом «Теккене». Представьте только, какие ролики можно было бы создавать с ее помощью!

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА



Автор:
Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru

SMALL GAME

Для пропустивших предыдущую колонку: речь шла о том, как безвестные соотечественники оконфузились с «интерактивным романом» «Книга мертвых» – неудачной копией японских рисованных квестов. Само направление мне давно кажется перспективным, и я попробовал взять читателя на «слабо» – мол, где ты, молодая шпана? Покажи отрасли, как перенимать азиатский опыт!

Шпана пока не подает признаков жизни, а я за эти три недели всерьез загорелся идеей «русского японского квеста». Жанр идеально подходит для игрового самиздата: затрат минимум, команда нужна крохотная – вменяемые сценарист, художник, музыкант, плюс программист (не обязательно многоопытный).
«Японской» в игре, понятно, нужно оставить только концепцию: много красивых картинок, ряд ярких персонажей, неглупые диалоги – все складывается в интересное приключение с ветвящимся сюжетом, на прохождение которого уйдет хотя бы пара часов. Многие японские игры подобного рода имеют явный эротический уклон – это неплохой «крючок» для пользователя, но романтические отношения персонажей вполне могут обходиться и без хентайных сцен, если их компенсировать остросюжетностью, саспенсом.
Перенося специфический жанр на российскую почву, совсем не обязательно стилизовать картинку под аниме и мангу, как это сделали авторы «Книги...». Такая графика в лучшем случае вызовет сдержанный интерес, восприниматься она будет как подражание. А хорошо подражать вряд ли получится – в России мало художников, способных обращаться с этой стилистикой на уровне японских мастеров. Правда, рисунки можно заказать японцам или корейцам, но это дорого и скучно – дискредитируется сама идея российского геймерского самиздата. И мне, при всей любви к аниме, приятнее было бы видеть оформление в духе иллюстраций Евгения Медведева к крапивинским вещам, нежели очередные «большие глаза напротив».
Сюжет резонно накручивать вокруг знакомых игроку реалий повседневной жизни. Готические особняки и пыльные тропинки далеких планет давно освоили зарубежные товарищи, и чем тягаться с ними, лучше сыграть на узнаваемости сеттинга. Полностью исключать элементы фантастики или мистики не стоит: запросто можно вписать в повествование инопланетное вторжение и отражение атаки адского осьминога гигантскими чугуниевыми пограничниками – пусть только все происходит не абы где, а «примерно здесь и примерно сейчас». В смысле, в России или странах бывшего СССР в настоящем, недалеком прошлом или ближайшем будущем. Без проблем можно открыть окно в альтернативный мир, пустить стеклянный лифт в параллельную вселенную, проколупать портал к черту на рога – но в качестве отправной точки лучше принять что-то похожее на окружающую нас реальность. «Понедельник начинается в субботу» Стругацких и дальний его родственник, «Ночной дозор» Лукьяненко – сюжеты фантастические, но их герои – обычные программисты. Эти люди сталкиваются с чудесами и диковинами не за штурвалом звездолета или на спине дракона, а на лестничной клетке, во дворе, в магазине или за рулем старенького «москвича». И мы пойдем тем же путем.
Чего уж, разрешите представить: проект под предварительным названием Small Game. Предприятие, призванное показать, могут ли непрофессиональные гейм-дизайнеры в свободное от основных своих занятий время создать игровой проект, который а) не будет халтурой, б) понравится русскоговорящей аудитории, в) продемонстрирует, что на нынешнем нашем игровом рынке есть место как для этого жанра, так и для «гаражной» схемы разработки и распространения игр.
Ключевой нюанс: вы можете наблюдать за всеми стадиями создания Small Game, от развития общей концепции и характеров персонажей, до утверждения картинки на обложку. В ваших силах влиять на ход работы, напрямую общаться с авторами, советовать и критиковать. Перед тем, как сесть за этот текст, я завел в Живом Журнале аккаунт – http://smallgame.livejournal.com. С момента выхода этого номера «Страны» ЖЖ становится площадкой для общения с потенциальной аудиторией проекта – теми из вас, кому интересна уникальная игра, которая будет вынашиваться за рамками российской гейм-индустрии, вне издательского диктата, прямо на глазах геймеров. Сразу подчеркну, что распространяться Small Game будет либо на безвозмездной основе, либо за символическую плату – проект, в первую очередь, важен не в качестве источника дохода, а как эксперимент. Если бы мы взялись за 3D-шутер, стратегию в реальном времени или масштабную онлайновую RPG, исход был бы предрешен – слишком сильна конкуренция со стороны полноценных игровых студий. Однако именно в жанре «интерактивного романа» видна лазейка для крохотных любительских команд – и мы этой лазейкой воспользуемся.
Все рассуждения о несостоятельности выбранного нами жанра, о чуждости его русскому геймеру – *ерунда*. «Это даже не игры», «у нас они не приживутся», «эти квесты могут оценить только японцы» – когда так говорят люди, выросшие на *диафильмах*, остается только улыбнуться. Чтобы проторить дорожку, нужна одна-единственная *хорошая* игра.
И мы должны ее сделать. Малыми силами. На мизерном бюджете. У вас на глазах.
Читайте smallgame в LiveJournal. Участвуйте в опросах, комментируйте, смотрите! ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.




FLATOUT 2™
Забудьте про ремни безопасности!
BUGBEAR
POWERED BY gamespy
NVIDIA
© 2006 Empire Interactive Europe Ltd. Game concept and development by Bugbear Entertainment Ltd. FlatOut, Empire and the "E" logo are either trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners. © 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).
Бука

ИСПОВЕДЬ МОЛОДОГО СПЕЦИАЛИСТА



Автор:
Сергей Цилюрик
td@gameland.ru

«Диплом по JRPG? Это как?» – такой вопрос мне часто приходилось выслушивать с апреля по июнь. Завидев заголовок моей работы, одногруппник усмехнулся: «Кого ты пытаешься обмануть?» – «Наверное, всех», – ответил я. Судя по всему, это у меня получилось, благо ныне я дипломированный специалист по прикладной математике, а дипломная работа моя была оценена на «отлично».

«Принцип разработки компьютерных ролевых игр как элемента образовательного процесса» – так называлась моя работа. Насчет «компьютерных» я, конечно, слукавил – речь шла не о традиционных компьютерных ролевках, а о JRPG, жанре, игры которого, пожалуй, лучше всего уживаются с образовательными элементами. Доказательство этого тезиса – как теоретическое, так и практическое – и стало моей дипломной работой.

С теорией, конечно, можно было позволить себе словоблудие. Рассказать о видеоигровой индустрии, обозначить ее как перспективное и популярное направление современных развлечений; на основе популярности сделать вывод об уместности использования в образовательных целях. Рассказать о жанре JRPG, его эволюции, причинах народной любви к нему; разложить по полочкам все основные составляющие подобных игр – ввести читателя в курс дела. Пнуть мертворожденное направление Edutainment, обреченное на провал по сути своей – никто не хочет играть в образовательные программы, разбавленные игровыми вкраплениями. Подкрепить цитатами из Генри Дженкинса (профессора Массачусетского технологического института, занимающегося исследованиями современной медиа-культуры и по совместительству являющимся ведущим апологетом видеоигр в Штатах – ни дать ни взять, антиподом Джека Томпсона). Сделать акцент на притягательности, обеспеченной в JRPG особо уважительным отношением к персонажам и сюжету. Сдобрить ехидным замечанием о «самой читающей нации». Кто сказал, что взрослым неинтересно играть в ролевушки? А книги вы зачем читаете? То-то!

От утверждений о всеобщей доступности жанра перейти к утверждениям о всеобщей полезности. Дети на квестах учатся формализации, алгоритмизации своих действий; в боях – умению принимать наилучшие решения; на головоломках – развивают память, логику, сообразительность. Подростки, целевая аудитория жанра, развивают в битвах стратегические навыки. Взрослые же – тут ссылка на профессора Рюту Кавасиму с его Brain Training – с помощью JRPG, способных отлично заменить им более пассивное времяпрепровождение (просмотр телевизора, да-да), могут поддерживать в тонусе извилины. Но, само собой, наибольшую пользу от подобных игр получат все же дети – и на них и был сделан акцент в работе.

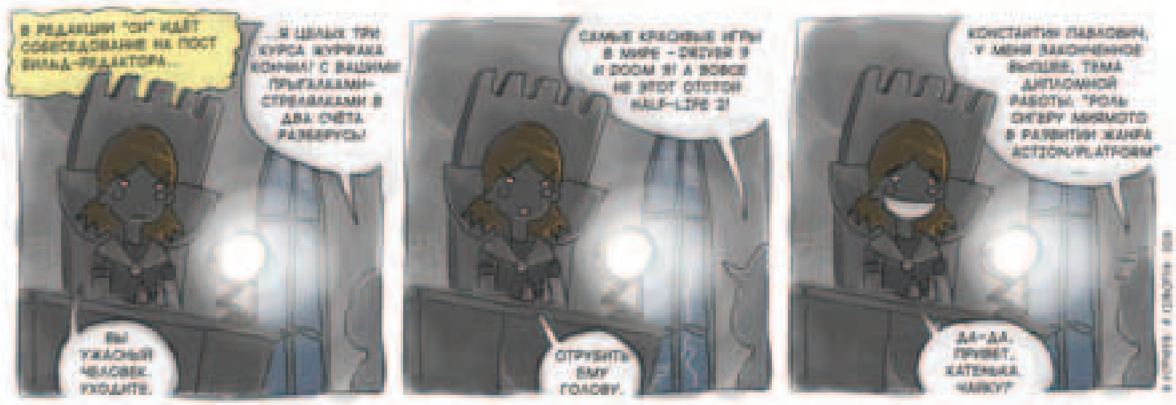
Как можно добиться интеграции необходимых конкретным детям образовательных элементов в игры, спросите? Сделать игру самим. Дети неприхотливы – они могут обойтись и без реалистичности да зрелищности – поэтому самодельные игры для них будут впору. Как создавать игры? Легко! Ведь есть популярная серия RPG Maker.

Расхвалить RPG Maker XP, конечно же. Указать на крайне удобный интерфейс, делающий это, без сомнения, крайне мощное средство программирования доступным практически каждому. Подчеркнуть, что программирование ведется изначально на высоком уровне, и, оперируя непосредственно элементами, присущими конкретному жанру, можно добиться впечатляющих результатов, даже работая над игрой в одиночку. Порекомендовать RPG Maker XP как родителям и учителям начальной школы для создания собственных образовательных игр, так и учителям старших классов и преподавателям ВУЗов для обучения школьников и студентов азам объектно-ориентированного программирования. Все-таки, как ни крути, никакие «билдеры» популярных языков программирования не имеют такой наглядности, которой может похвастаться RMXP.

Практическая часть, собственно, и делалась на RPG Maker XP. Шесть игровых ситуаций – от квеста и битвы до всевозможных головоломок – смоделированы и представлены программным кодом, комментариями да скриншотами. Логические головоломки, сокобан, шахматы – кто усомнится в полезности их как элемента игрового процесса; кто скажет, что игроки не захотят проходить их ради качественного сюжета? Опять же, польза практической части работы очевидна – это ведь и демонстрация интеграции образовательных элементов в игру, и ряд комментариев, на которых вполне можно учиться работать с RPG Maker XP, и шесть уже готовых игровых ситуаций, которые после минимальных модификаций можно использовать в собственных играх!

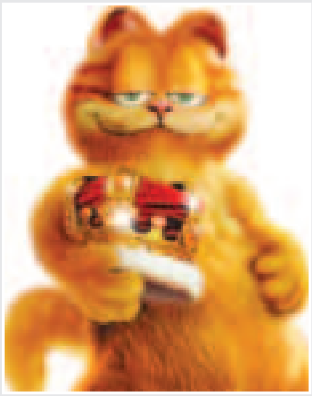
Небольшая загвоздка возникла в том, как преподносить работу. Опытный в программировании преподаватель посоветовал сделать упор на новизну идеи, представив практическую часть как ее доказательство. Далекий же от программирования человек весьма впечатлился программным кодом (неудивительно – у меня две страницы ушло лишь на описание одного хода шахматного коня) и рекомендовал хвастаться созданием системы готовых модулей для RPG Maker XP. В выступлении я ухитрился скрестить оба предложения. Подействовало.

Рецензия на мою дипломную работу легла на стол аттестационной комиссии за подписью преподавателя Натальи Одинцовой. Ни слова неправды в ней не было. И, само собой, я никому никогда не признаюсь, что взялся за это все лишь потому, что в играх я разбираюсь гораздо лучше, нежели в программировании. ■




EMERGENCY 4
СЛУЖБА СПАСЕНИЯ 911
МИЛЛИОНЫ ЖИЗНЕЙ В ВАШИХ РУКАХ
САМАЯ ДОСТОВЕРНАЯ RTS О РАБОТЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ
TRINIGY
gfi
© 2006 Promotion Software GmbH, alle Rechte vorbehalten. Das Sixteen Tons Entertainment Logo und das Emergency 4 Logo sind eingetragene Warenzeichen der Promotion Software GmbH. Take Two Interactive Software und das Take-Two-Logo sind Warenzeichen von Take Two Interactive Software. © 2006 Trinigy GmbH. Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Entwickelt von Sixteen Tons Entertainment. Veröffentlichung durch Take Two Interactive. Alle Rechte vorbehalten. Innovationen und Druckfehler vorbehalten. © 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: (495) 611-10-11,967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел. (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru,
а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ГИДРА ДОЛЖНА УМЕРЕТЬ

На днях Александр Трифонов поделился ссылкой на список самых дурацких названий игр – www.gamerevolution.com/feature/worst_names. Работа редакции была парализована на полчаса, а представители соседних отделов просили снизить громкость нашего здорового смеха.

В искомый список вошли только английские названия, что дела не меняет – российские геймеры почти всегда запоминают именно их. Что касается конкретных игр, то ситуация с ними сложилась прелюбопытная. Посмеявшись вдоволь над неведомыми Princess Tomato in Salad Kingdom и Sticky Balls, мы споткнулись на хорошо знакомых Silhouette Mirage: Reprogrammed Hope, Divine Divinity и Tech Romancer. «Как, и это тоже смешно?» – подумалось сразу же. Дело в том, что практически любое англоязычное название можно перевести так, что человек с хорошо развитым чувством юмора мигом согнется пополам от смеха. А можно и нормально – все зависит от отношения к игре.

Как рождаются все эти «Tech Romancer»? Название игры не берется с потолка, поскольку во многом определяет ее потенциальную аудиторию. Особенно это важно для совершенно новых проектов. Но даже свежие части зарекомендовавших себя сериалов могут выделяться на фоне предшественников оригинальными или, напротив, бесконечно банальными подзаголовками. При этом буквальный смысл словосочетания, составляющего заголовок, ровным счетом никого не интересует. Важны ассоциативный ряд, форма, отсылки к другим играм или культурным явлениям.

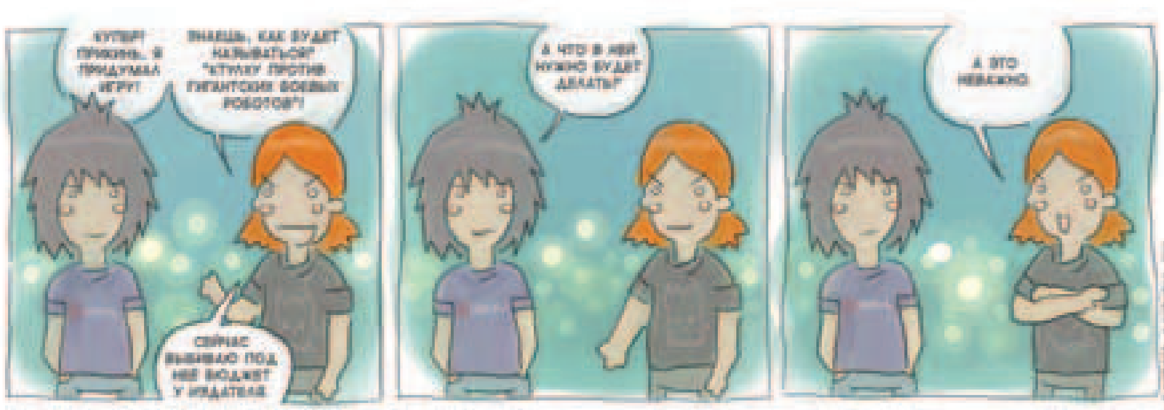
Взять, например, сериал Xenosaga. «Saga» указывает на эпический характер произведения, «Xeno» – латинский корень, обозначающий «чужой, чужеродный». В контексте игры, действие которой происходит в космосе, «ксено» – это еще и «инопланетный», «относящийся к иной расе». У всех трех эпизодов игры есть и подзаголовки на немецком, переводящиеся как «По ту сторону добра и зла», «Воля к власти» и «Так говорил Заратустра». Они отсылают к названиям соответствующих работ немецкого философа Ницше. Одной только обложкой игры разработчики предъявляют высокие требования к эрудиции возможных покупателей! И, если условия выполнены, устоять перед покупкой не так-то просто – ведь тем самым человек приобретает входной билет в клуб «геймеров, которые предпочитают игры с философским сюжетом». И не так уж важно, прочитал ли он хоть одну работу Ницше или просто слышал о нем в телепередаче. Пробить по «Гуглу» слова «Альбедо» и «Нигредо», «Дюрандаль» и «Сион» не так уж сложно. Кого волнует, насколько в самом деле продуман и «философичен» сюжет игры? По сравнению с большинством других RPG – да, вполне, а большего и не требуется. Так разработчики Xenosaga намеренно отделились от игроков-казуалов, да и обычных заядлых поклонников RPG тоже. Они честно дали понять, что в игре собственно игры не так много, что копаться в «Гугле» придется часто, а без первого эпизода понять второй – невозможно. На их призыв откликнулось не так много геймеров, как предполагалось изначально, но проект все же окупился, и третий, заключительный эпизод, вскоре поступит в продажу.

Однако далеко не всегда точное позиционирование игры с помощью названия вообще необходимо. Допустим, вы делаете непритязательный боевик про ниндзя, на обложку намерены налепить красотку в облегающем трико, а целевая ваша аудитория – подростки от двенадцати до сорока пяти. Название должно быть таким же простым и безликим, что и ваша игра. Приведу несколько подходящих примеров: Black Ninja, Ninja Wars, Shadow Girl, Killer Ninja... Чем понятнее будет сочетание названия и картинки на обложке случайному посетителю игрового магазина, тем выше окажутся продажи. «Shadow of the Goblin» проще продать, чем «Pattern Recognition».

Иногда разработчики намеренно дают игре необычное название – вспомните хотя бы Metal Gear Ac!d. Тем самым игру отделили от всем привычного сериала Metal Gear. Впрочем, логика людей, придумывающих названия играм, далеко не всегда понятна. Зачем Driver 3 был переименован в Driv3r, если в этом автомобильном боевике не было ровным счетом ничего примечательного? Почему вслед за емким и интригующим названием Ico пришло серое (безопасное!) Shadow of the Colossus? Бывает и так, что дурацкие игры от малоизвестных разработчиков пытаются выделиться хоть как-то – вспомните Run=Dim as BlackSoul или [eM] -eNCHANT arM-. Это уже смахивает на клоунаду, если честно.

Независимо, связано ли название игры с ее содержанием, удачно оно или нет, на русский она может переводиться смешно. Более того – безликих «Black Ninja» перевести куда проще, чем «Metal Gear Solid»! «Идиотское» Tech Romancer, как ни крути, отлично передает атмосферу файтинга про гигантских роботов. Уверен даже, что над Princess Tomato in Salad Kingdom смеялся зря – я ведь не видел оригинальную игру. Так что задумываться над буквальным смыслом названия игры не нужно и даже вредно. Опять же, от работы отвлекает.

А что с российскими проектами? Мне лично удалось припомнить целых две забавные истории. В первой речь идет о квесте «Яйца соседа Фаберже». Признаюсь честно, я бы купил его просто ради того, чтобы поставить диск на полку и показывать гостям. К сожалению, в «1С» передумали (побоялись ассоциаций с эротическими играми?), и переименовали проект в «Яйца Фаберже». Зато «Мелкий Снегирь Солит 2 кг. Шутки палачей» (Wild Life Park Tycoon) от «Руссобит-М» благополучно добрался до покупателей и разошелся неплохим тиражом. Александр Трифонов мне подсказывает, что их же «Морпех против терроризма. Гидра должна умереть» стал одним из хитов продаж – возможно, как раз благодаря «гидре». Впрочем, в данном случае речь идет о творческом переосмыслении названия игры, а это уже совсем другая история. ■




ТЕБЕ СУЖДЕНО ИЗМЕНИТЬ МИР
и ПЕРЕПИСАТЬ МИФЫ
путешествуй по древнему миру
сразись с ужасными тварями и легендарными чудовищами
создай своего уникального персонажа, выбрав один из 28 классов
TITAN QUEST
От создателя игры *Age of Empires* Брайана Салливана и автора сценария к фильму *«Храброе сердце»* Рэндела Уоллеса – инновационная ролевая игра, действие которой разворачивается в древней Греции, Египте и Китае.
Боги ищут героя, который смог бы переломить ход эпической битвы с Титанами. В его руках окажутся судьбы мира.
THQ
IRON LORE
© 2006 THQ Inc. Developed by Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT and the IRON LORE LOGO are either registered trademarks or trademarks of Iron Lore Entertainment, Ltd. in the United States and/or other countries, used under license. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
Бука

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube
ЖАНР:	fighting
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Shaba Games/Gray Matter
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (128 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.softclub.ru/games/game.asp?id=10438

Shrek SuperSlam

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Халк говорит: «Smash!», Шрек отвечает: «Slam!»

В первоначальном варианте сценария фильма «Шрек 2» король, отец принцессы Фионы, должен был появляться в кадре исключительно нагишом. Жаль, что голый король не попал в мультик, а из него в игру Shrek SuperSlam (SSS). Если уж в продолжении Super Smash Bros. Melee (SSBM) объявился Солид Снейк, грешно оставлять игру про Шрека без своего Райдена.
Я сравнил SSS и SSBM неспроста. Эти игры объединяют не только две общие буквы в аббревиатурах, но и эксплуатация популярных персонажей в качестве персонажей файтинга «4x4». Если вас мутит от нинтендовских игрозвезд и гораздо ближе простой постмодернистско-туалетный юмор американских компьютерных мультиков, непременно обратите внимание на новые приключения цифровой труппы, снимавшейся в «Шреке 2».

КРАДУЩИЙСЯ КОТ, НЕВИДИМЫЙ ДРАКОСЛИК

Разработчикам Shrek SuperSlam удалось очень точно передать дух оригинальных анимационных лент. Все персонажи сражаются, «не выходя из роли», даже те, кому на большом экране подраться не довелось. Принцесса Фиона выказывает чудеса кунг-фу, пряничный человечек фехтует карамельной тросточкой, Красная Шапочка бегает вприпрыжку и швыряется яблоками. В список, возможно, попали не все персонажи мультфильма, но подборка достаточно разнообразная. Есть бойцы большие и маленькие, двуногие и четвероногие, «рукопашники» и «ногопашники» (Шрек и Осел), мастера холодного оружия (Кот в сапогах и Прекрасный Принц) и даже стрелки (Робин Гуд).

ПУК-КЕН

Арены тоже узнаваемы, будь то трактир «Ядовитое яблоко», мост над лавой или химзавод крестной феи. «Играбельность» декораций также на высоте. В самом буквальном смысле – большинство арен многоэтажные, и можно убежать от противника на верхний уровень, чтобы потом свалиться ему на голову. Кроме того, все не прибитые гвоздями предметы можно подобрать (а прибитые – чаще всего – отломать) и швырнуть во врага. А при выполнении «сламов» (местных «фаталити») арены разваливаются так, что любо-дорого посмотреть. Боевая система, возможно, покажется простой любителям серьезных файтингов – большинство комбо-атак выполняются чередованием в определенном порядке сильного и слабого ударов. Но, сравнивая Shrek SuperSlam, например, с

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **8.5**

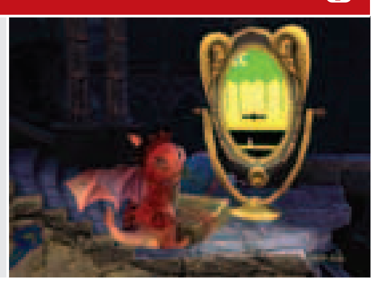
Наше резюме:
Не новая киберспортивная дисциплина, но отличное развлечение для большой компании. Девушкам понравятся дракослики!

Другие голоса

Голоса Эдди Мерфи и Майка Майерса, озвучивших в оригинальном мультике Шрека и Осла, в игре не использовались, и имена дублеров вам ничего не скажут. Песни из оригинальных фильмов тоже не попали в Shrek SuperSlam, но заменившие их мелодии выдержаны вполне в духе полюбившегося кино.

Сказки дядюшки Шрека

Режим Story представляет собой небольшую серию Slam-битв. Словечко «Story», кстати, здесь означает не сквозной сюжет, а серию по-шрековски дурацких сказок – bedtime stories, которые наши герои наперебой рассказывают на ночь дракосликам. Большинство сказочек на поверку оказываются пародиями на популярные телепередачи и фильмы.



КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Соответствие духу оригинальных фильмов. Простая, но не тупая боевая система. Высокая интерактивность арен. Разнообразие заданий и игровых режимов.

Минусы:
Для любителей серьезных файтингов все слишком незамысловато. Специфический юмор. Сюжетный режим мог бы быть более интересным и связным.



ПРЯНИЧНЫЙ ЧЕЛОВЕЧЕК ПОДГОРАЕТ – ГРЯДЕТ СЛАМ!


ЗАНУДА-ОСЕЛ, ТЕМПЕРАМЕНТНЫЙ КОТ В САПОГАХ, ЗЛОЙ ЗЕЛЕНЫЙ ВЕЛИКАН ИЛИ ПРИНЦ ЧАРМИНГ С ДЛИННОЙ САБЛЕЙ? ГОЛОСУЙТЕ ЗА СВОЕГО ЛЮБИМЦА ПО ТЕЛЕФОНУ 322-322-322!



ЭТО ДАЖЕ НЕ РЕЗУЛЬТАТ ДЕЙСТВИЯ ЗЕЛЬЯ, А ПРОСТО ОДИН ИЗ «КОСТЮМОВ» ОСЛА. И, ПОВЕРЬТЕ, ДАЖЕ В ТАКОМ ВИДЕ ОН ОТЛИЧНО БЕГАЕТ, ПРЫГАЕТ И СНОСИТ ПРОТИВНИКАМ КРЫШУ В САМОМ ЧТО НИ НА ЕСТЬ БУКВАЛЬНОМ СМЫСЛЕ. УДАРОМ КОПЫТ.

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



Super Smash Bros. Melee

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



TMNT: Mutant Melee

Фиона показывает чудеса кунг-фу, а пряничный человечек чертовски лихо фехтует карамельной тросточкой.

Tekken 5, мы делаем крупную ошибку. В SSS большую роль играет использование особенностей поля боя и умение вовремя схватить пукательную палочку. Как, в Tekken нет пукательной палочки? А феемета? Ну, хоть говяжья-то дубинка есть? Механика основного режима проста – избивая противников, заполняем slam-линейку. Накопив «сламергию», проводим суператаку. Все, кого она задела, теряют по очку – в вашу пользу. У кого в конце раунда будет больше очков, тот и победил. Вся сопутствующая вакханалия строго подчинена этой главной цели. Это, да еще отсутствие традиционных «линеек жизни», делает Shrek SuperSlam больше похожей на реслинг, каким его привыкли видеть поклонники видеоигр.

ВЕЧЕРИНКА ОДИНОКОГО ВЕЛИКАНА

За более разнообразными развлечениями отправляемся прямиком на «мега-состязание» – этакое подобие Mario Party (или, если угодно, Shrek Super Party), но – для одного игрока. Здесь мы путешествуем по карте-лабиринту, где каждая клеточка скрывает или мини-турнир, или какое-нибудь интересное задание – например, «за ограниченное время побросать в печку определенное число пряничных человечков» или «не дать рыцарям разрушить ледяные статуи Шрека». Выполнение этих заданий открывает доступ к новым персонажам и аренам – их можно использовать в мультиплеере, ради которого, вы, конечно, и купили эту игру. Что? Не купили? Ах! Да вы фанат аниме и Nintendo! Тогда поспешите и вы – где еще дадут самолично начистить морду самодовольному огру-гайдзину? ■

Ответы на самые важные вопросы

Пукает ли Шрек? *Да, его суператака называется Green Storm.* – Кто родился у Драконихи и Осла? *Стадо дракосликов (dronkeys), за них можно играть, и они тоже пукают.* – Носит ли Пинокккио дамские трусики? *Ответим уклончиво: у него есть альтернативный костюм.* – Есть ли в игре зелье «Жили долго и счастливо», превращающее осла в коня, а Шрека – в человека? *Нет, но вы можете поиграть и за Фиону-девушку, и за Фиону-огра.* – Сможем ли мы увидеть трусики Фионы? *Да, но только, когда она будет в обличье огра.* – Что будет в Shrek 3? *Шрек и Осел отправятся на поиски нового короля и набредут на молодого Артура, которого озвучивает Джастин Тимберлейк.*





ЗАРАБОТАННЫЕ НАГРАДЫ МОЖНО ПОРАЗГЛЯДЫВАТЬ И ПОРАСШВЫРИВАТЬ НА СПЕЦИАЛЬНОЙ АРЕНЕ.



ОДИН ИЗ ЗАДАНИЙ РЕЖИМА MEGA-CHALLENGE – НУЖНО НОСИТЬСЯ ОТ ПИРАТА СО СТАТУЕЙ НА РУКАХ.



Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	action/puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Namco
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable

ОНЛАЙН:
http://katamari.namco.com

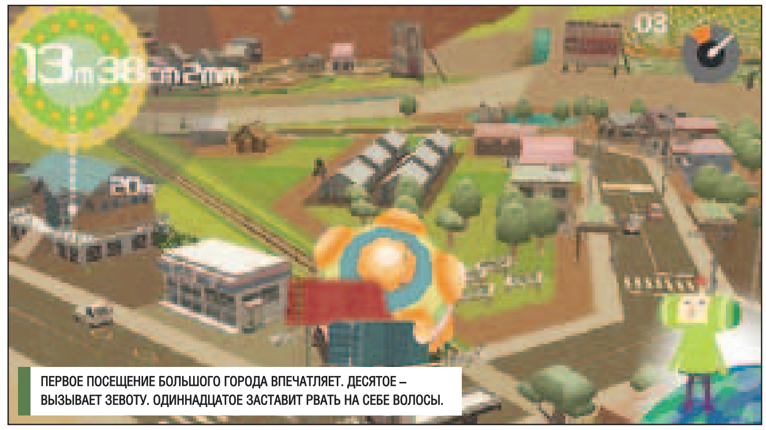
Me & My Katamari

От инновации до скуки – один шаг.

Давайте я вам сразу скажу: Me & My Katamari – хорошая игра. О'кей? О'кей. Но это как раз тот случай, когда хорошая игра вызывает одну досаду. Все в ней буквально кричит: «Подделка!» Кейта Такахаси, создатель оригинальной Katamari Damacy, покинул Namco, будучи весьма недоволен намерением компании превратить серию в дойную корову – и в итоге Me & My Katamari стала лишь жалким подобием своих предшественниц с PS2.

Нет, с механикой игропроцесса, слава богу, не напортачили. По-прежнему целью игры является катание шарика, именуемого «катамари», по местам весьма будничным – по столам и комнатам, по дворам и рынкам, по улицам и городам. При этом – «наматывая» на шарик все, что плохо лежит, хорошо лежит, вообще не лежит или пытается убежать. По мере прохождения шарик растет, а вместе с ним растут и наши возможности: чем больше шар, тем более крупные предметы им можно «закатамарить». Интересно? Да, пока не откроешь для себя одну любопытную особенность Me & My Katamari: на каждом уровне есть ограничение размеров шарика.

Приведу пример. Набрав своим катамари метров этак десять в диаметре, вы переноситесь на новый уровень – в город. И ландшафт этого города всегда одинаков; разве только находящиеся на улицах предметы «тасуются» хитрой игрой. Если учесть, что задания на всех сюжетных уровнях (имеется также пяток побочных миссий, в которых есть хотя бы видимость творческого подхода) одинаковы, то выйдет, что из этапа в этап приходится делать одно и то же на одних и тех же декорациях. Что именно? Раз за разом нам предлагают скатать шарик необходимого размера за отведенное время, причем запрашиваемые размеры зачастую одни и те же.


ПЕРВОЕ ПОСЕЩЕНИЕ БОЛЬШОГО ГОРОДА ВПЕЧАТЛЯЕТ. ДЕСЯТОЕ – ВЫЗЫВАЕТ ЗЕВОТУ. ОДИННАДЦАТОЕ ЗАСТАВИТ РВАТЬ НА СЕБЕ ВОЛОСЫ.

PlayStation Portable не может похвастать наличием двух аналоговых рычажков, так что Namco переиначили управление: катамарить приходится при помощи цифровой крестовины и четырех «геометрических» кнопок: играть не так удобно, да еще и руки устают. Впрочем, владельцам PSP не привыкать. Графика сдала в качестве и готова радовать нас возникающими из ниоткуда объектами (порой можно умудриться закатамарить что-нибудь, вовсе этого не заметив). Музыка хороша, но вся позаимствована из предыдущих игр серии.

В общем, как ни крути, а продают нам все ту же «Катамари» по третьему разу. Все хорошее в ней – калька, а все новое – не задалось. Me & My Katamari – меткий плевок в сторону не только Такахаси, но и всех ценителей нестандартных, инновационных игр. О первой части хотелось кричать: «Оригинально!» Падчерица позаимствовала геймплей, музыку, стиль – но опошлила идею неудобным управлением и скучными повторяющимися уровнями. Шаг назад. ■

Катамари вчетвером!

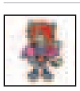
Единственное, чем Me & My Katamari превзошла предшественниц (помимо продолжительности загрузок), так это числом участников многопользовательских забегов. Отныне до четырех обладателей PSP могут соревноваться в скорости закатамаривания окружающих объектов – если у каждого из них есть диск с игрой.



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Узнаваемый стиль «Катамари», отличная музыка, любимый всеми геймплей, приличный мультиплеер на четверых.



Минусы:
Ноль нововведений, убогий дизайн, катастрофически малое количество (и постоянное повторение) уровней, неудобное управление.

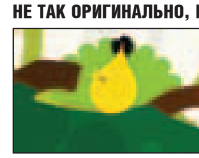
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Продолжение и повторение в одном лице. Для незнакомых с «Катамари» – откровение. Для остальных – пустышка.

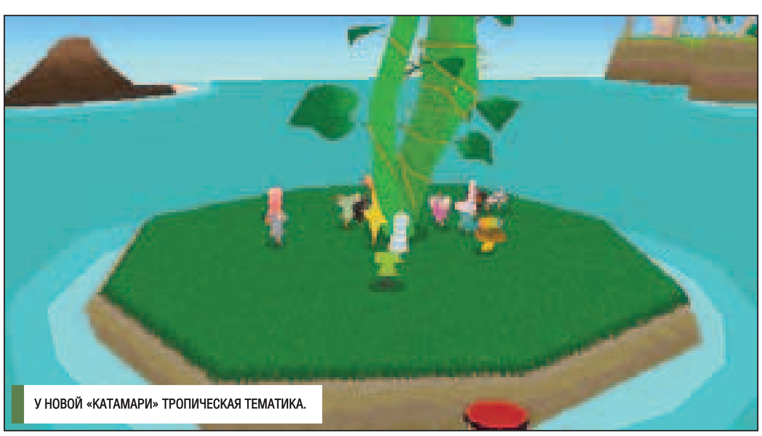
АЛЬТЕРНАТИВА

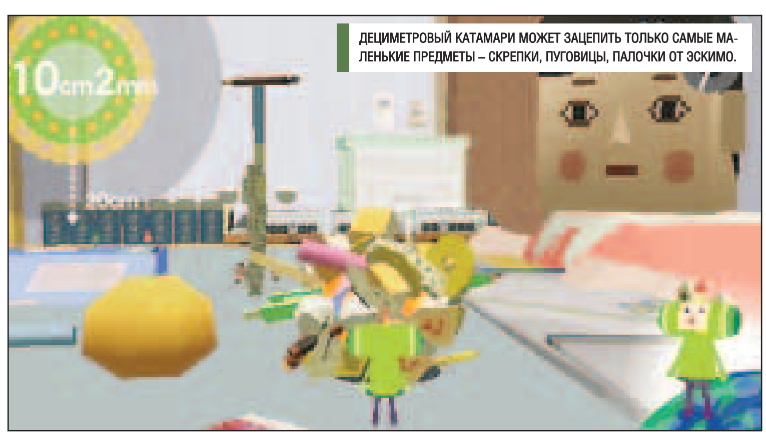
НЕ ТАК ОРИГИНАЛЬНО, КАК


LocoRoco

ХУЖЕ, ЧЕМ


We Love Katamari


У НОВОЙ «КАТАМАРИ» ТРОПИЧЕСКАЯ ТЕМАТИКА.


ДЕЦИМЕТРОВЫЙ КАТАМАРИ МОЖЕТ ЗАЦЕПИТЬ ТОЛЬКО САМЫЕ МАЛЕНЬКИЕ ПРЕДМЕТЫ – СКРЕПКИ, ПУГОВИЦЫ, ПАЛОЧКИ ОТ ЭСКИМО.


ПРОСТО СКАЖИ СЕБЕ
«ЭТО ВСЕГО ЛИШЬ ИГРА»
Произошло на мощной леворульной тачке в горах Шотландии
Поменялся краской с Zonda в гонке вокруг Олимпийской Деревни
Догнал Alfa Romeo GT, чтобы взять первое место
Влетел в ограждение на повороте Rainey Curve
Mercedes - нагло подрезал в Европе
Выбил Corvette на шпильке Andretti Hairpin
Потекло масло из трансмиссии после заноса
Въехал в Tuscan, залюбовавшись Лондоном
Evolution GT
ЭТО НЕ ИМИТАЦИЯ
QUATTRORUOTE
mobile
Published by Lago Srl. © 2006 Lago srl. Developed by Milestone. All rights reserved. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Cars included in this game may be different from the actual cars in shapes, colours and performance. © 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru

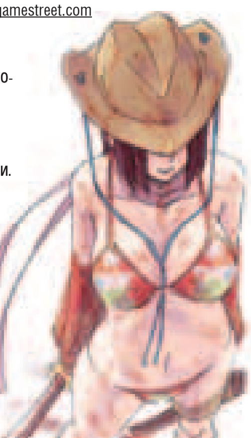


Zombie Zone

Стремление современных игр придать смысл всему, что происходит на экране, похвально. Но неужели даже три квадратика уже не могут кататься без сюжета?

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	505 Game Street
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Tamsoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.505gamestreet.com

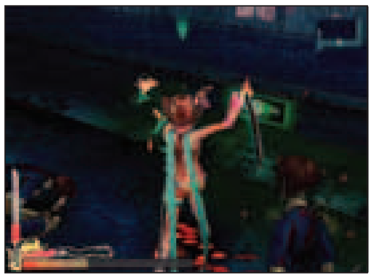


НАГРАДОЙ ЗА МНОГОЧИСЛЕННЫЕ ПРОХОЖДЕНИЯ ВАМ СТАНУТ НОВЫЕ КОСТЮМЫ ГЛАВНОЙ ГЕРОИНИ.

Есть еще в стане разработчиков приверженцы «Ветхого Завета» видеоигр. Хлеба и зрелищ – что еще нужно геймерам? Ну ладно, ладно, голых девушек и побольше крови! Теперь, думаю, все согласны. Вот и разработчики бюджетных игр из компании Tamsoft такого мнения.

Да, это не стеб, перед вами бюджетный продукт, можно сказать «shareware по-консольному»: минимум денег на разработку, но и минимум денег за игру. А чем можно привлечь, если нет ни копейки на CG-ролики, сценаристов, армию программистов, разносчиков кофе и пиццы? Правильно, тем, чего не увидишь в обычных проектах. Например, юной девушкой в бикини, ковбойской шляпе и развевающемся шарфе, которая носится по запруженному зомби городу и рубит, рубит мертвяков на части своей блестящей и острой как бритва катаной. Зачем? Ну... Погода была плохая, встала не с той ноги, плавленый сырок оказался просроченным, а папаню убила родная сестра. Она же вызвала темные силы и превратила весь город в заповедник зомби. Задание ясно? На протяжении шести длиннющих уровней гробить бедных недолюдей десятками, сотнями, тысячами!

Лет пятнадцать назад о такой игре можно было только мечтать. Геймплей прост и незатейлив, но в течение первых десяти минут приводит в дикий восторг. Бежим по улице и бьем постоянно возникающих из-под земли зомби лихими комбами. Всего-то нужно – тискать одну кнопку, а на экране творится настоящий праздник мяса!





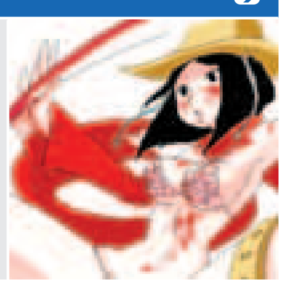
Кровь льется реками, в разные стороны разлетаются части тел, а зомби все прут и прут. Вскоре соблазнительное тельце главной героини начинает покрываться красной жижей, кровь стекает со щиколоток и оставляет следы на земле. А заодно и верная катана тоже потихоньку окровавливается, кусочки мяса, кожи и костей намертво прилипают к лезвию. Даже индикатор есть специальный, показывающий, насколько меч перепачкан! И когда он заполнится целиком, обязательно нужно смачно взмахнуть мечом, забрызгав ближайшие пять метров улицы кровушкой. Если же вы вовремя не успеете очистить орудие возмездия с помощью шифта, при следующем ударе оно обязательно застрянет во вражьей тушке и наша хрупкая героиня не сразу сумеет выдернуть клинок. Выглядит весьма забавно, советуем хоть разок посмотреть на сие зрелище.

Чем еще знаменательна эта игра? Ну, например, построением уровней, где интерактивные двери непросто отличить от обычных текстур. (Искать их приходится по принципу «бегу по левой стороне и тычусь во все подряд, а потом то же самое – по правой».) Еще примечательны боссы, которые сбивают с толку ассортиментом от огромного жирного червя до маленькой девочки с грустными глазами. Причем самое главное, каждого босса надо не только убить, сократив его линейку жизни до нуля, но и порубить в обязательном порядке на куски! Иначе зльдень снова накачает себя здоровьем. А ведь тут еще и режим Berserk имеется!

В общем, интересная, с нездоровой сумасшедшинкой забава для истинных ценителей игрового трэша. А вот нежному юноше, с младых ногтей избалованному дорогими блокбастерами, обязательно встанет поперек горла. ■

Не подходи! Разорвет!

Из убитых врагов повсеместно вываливаются разноцветные шарики. Желтые – это опыт, который тратится на прокачку навыков. Их надо кушать! Но бойтесь красных – это сильно концентрированная кровь! Нахлебаетесь – и у девчонки сорвет крышу. С гоготом будет она рвать монстров напополам одним ударом, но вот незадача – до смерти в таком состоянии всего несколько секунд, полоска жизни тает на глазах.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★☆☆☆☆☆☆ **4.5**

Наше резюме:
Вам нравятся мамзельки в бикини, с ног до головы залитые кровью и убивающие монстров в минуту? Вы полюбите эту игру!

АЛЬТЕРНАТИВА

КРОВАВЕЕ, ЧЕМ



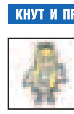
Devil Kings

ХУЖЕ, ЧЕМ

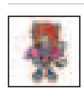


God of War

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Девушка, полчища врагов и мясо! Много мяса!
Есть идея, есть задор, есть даже геймплей и кое-какая графика. На вечер хватит.



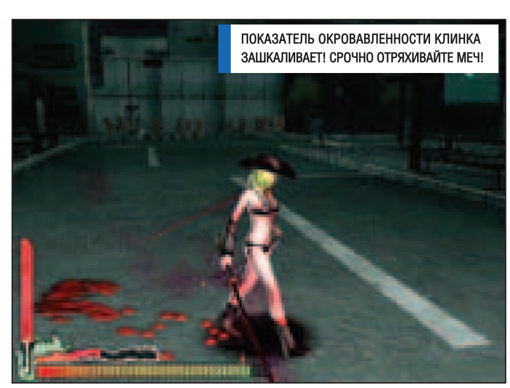
Минусы:
Через два часа игры зомби все-таки берут верх.
А тут еще текстуры некрасивые, враги однотипные, уровни повторяются...



ЧЕМ БОЛЬШЕ НАРУБИТЕ ЗОМБИ, ТЕМ БОЛЬШЕ ПОЛУЧИТЕ ЭКСПЫ. А ЭКСПА, САМИ ЗНАЕТЕ, ЛИШНЕЙ НИКОГДА НЕ БЫВАЕТ.



ДВАЖДЫ (ОЧЕНЬ БЫСТРО) ВВЕДИТЕ УКАЗАННЫЙ КОД НА СТАРТОВОМ ЭКРАНЕ, ЧТОБЫ ПО-БЫСТРОМУ ВКЛЮЧИТЬ ВСЕ И СРАЗУ.



ПОКАЗАТЕЛЬ ОКРОВАВЛЕННОСТИ КЛИНКА ЗАШКАЛИВАЕТ! СРОЧНО ОТРЯХИВАЙТЕ МЕЧ!


Золотая коллекция хитов Тома Клэнси
Tom Clancy's
GHOST RECON
Стремительные,
бесшумные,
смертоносные...
Золотая коллекция хитов Тома Клэнси
Tom Clancy's
GHOST RECON
UBISOFT
© 2006 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. Tom Clancy's Ghost Recon is a trademark of Rubicon, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment. © 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел. (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы

ИГРА НОМЕРА

PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | NINTENDO DS | N-GAGE

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

ОНЛАЙН:
http://www.brainage.com

Dr Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?

«Шесть минус два! Девятью семь! Восемь плюс три! Сорок восемь разделить на шесть!.. О нет, ваш мозг слишком стар!»

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Редакция благодарит Nintendo-магазин «Хит-Зона на Фрунзенской» за помощь в подготовке материала. т. (495) 580-35-23

Вы, конечно, слышали про Brain Training. Уже не первый месяц «тренажер для мозгов» от профессора Рюты Кавасимы (при поддержке маркетингового отдела Nintendo) лидирует по продажам в Японии. Феноменальный успех Brain Training символизирует успех Nintendo в ее политике расширения своего потребительского рынка. Наверняка вы задавались вопросом: «Почему?».

Дело в том, что Brain Training – не игра. И в этом, пожалуй, заключается самое очевидное ее достоинство и вместе с тем самый крупный недостаток. Так, людям, которым игры, прямо скажем, до лампочки, Brain Training полюбится куда сильнее всех электронных развлечений вместе взятых – доступность и очевидная полезность сделают свое дело. С другой стороны, Brain Training подразумевает рутинную ежедневную мозговую разминку, а никак не привычный игровой процесс – что может заставить геймеров отвернуться от нее. Моей прилежности – так же, как и в случае с нинтендособаками – хватило на месяц, после чего всячески хорошая «не-игра» оказалась успешно забыта. Ирония, правда, в том, что как раз по завершении этого месяца мне поразительно легко стало даваться написание статей. Кажется, тренинг все-таки дал плоды.

Профессор Кавасима задаст нам в общей сложности девять типов упражнений для извилин. Первые два – Calculations x20 и x100 – являют собой обычные задачки из таблицы умножения – на скорость. Reading Aloud подсчитает, за какое время вы прочтете отрывок из произведения, и оценит скорость в слогах в секунду. Low to High предложит за пару секунд запомнить расположение цифр на экране, а затем указать их последовательность от меньшей к большей. Syllable Count заставит считать слоги в произвольно выбираемых предложениях, а Head Count – человечков, быстро входящих и выходящих из домика. Triangle Math поднатаскает вас в арифметике в несколько действий, когда промежуточные результаты необходимо держать в уме. Time Lapse покажет обычные часы с циферблатом и спросит, сколько времени прошло с предыдущего положения стрелок, также отображаемого на экране. Наконец, Voice Calculation вновь вернет нас к арифметике – только отвечать здесь предлагается вслух. В разных составах эти упражнения нужно выполнять ежедневно.

Время от времени также стоит проверять и возраст своего мозга. Для этого используются три случайным образом выбранных теста из шести возможных. Word Memory сродни тому, что часто предлагают нам психологи, – запомнить 30 слов за 2 минуты, а затем за 3 минуты написать как можно больше по памяти. Stroop Test, как и следует из

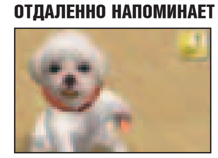
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.5**

Наше резюме:
Не суперхит, но оригинальный и интересный продукт, который направит ваш досуг в более плодотворное русло, нежели бессмысленное прожигание чужих жизней в видеоиграх.

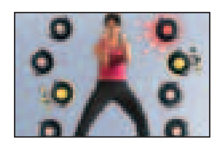
АЛЬТЕРНАТИВА

ОТДАЛЕННО НАПОМИНАЕТ



Nintendogs

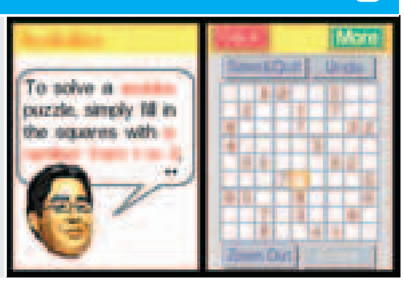
ОТЛИЧНО РАБОТАЕТ В ПАРЕ С



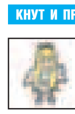
EyeToy Kinetic

Вкратце о Судоку

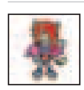
«Судоку» в переводе с японского значит «простые числа». Цель игры – заполнить поле 9 на 9 цифрами так, чтобы в каждом ряду, столбце и квадрате 3х3 цифры не повторялись. В японской версии Brain Training Судоку не было – оные головоломки были добавлены ввиду их колоссальной популярности на Западе.



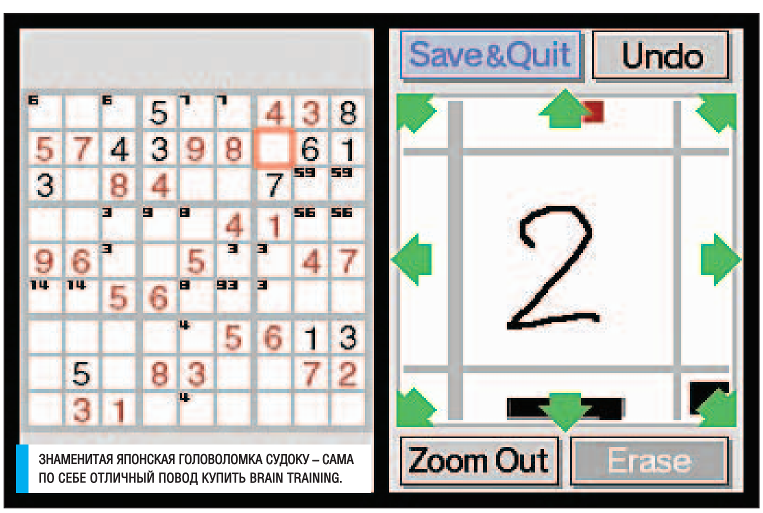
КНУТ И ПРЯНИК + -



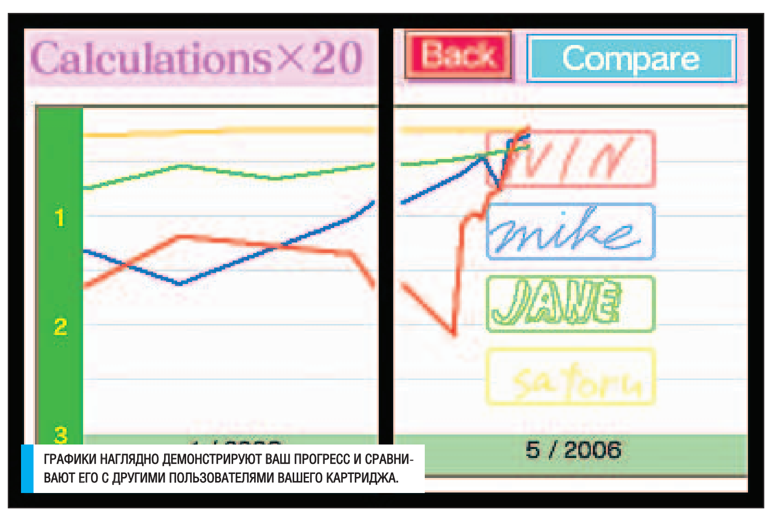
Плюсы:
Максимальная доступность и простота освоения. Дисциплинирует. Реальная польза для извилин.



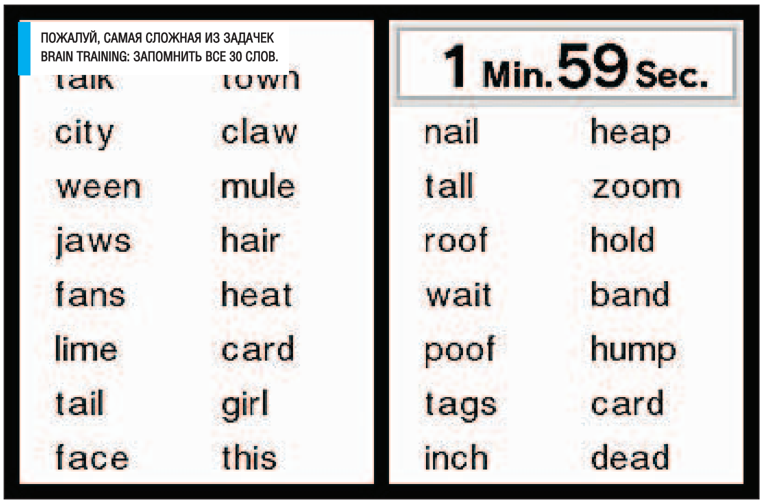
Минусы:
Недостаточно мотивации продолжать упражнения; чрезмерная простота с точки зрения игрока.



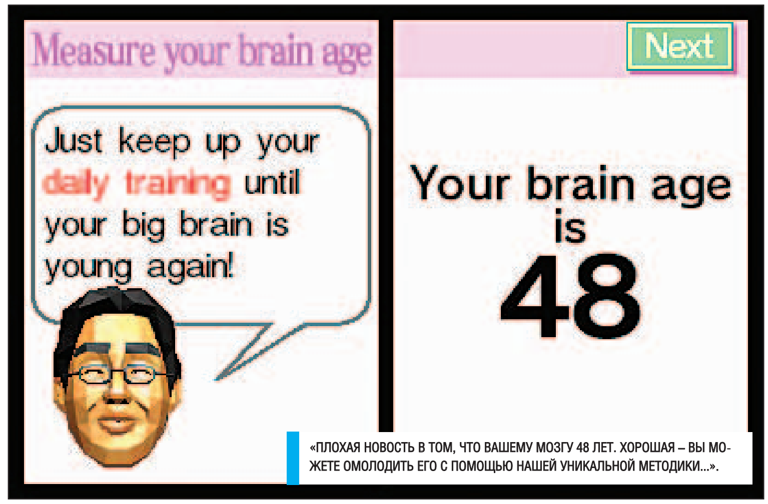
ЗНАМЕНИТАЯ ЯПОНСКАЯ ГОЛОВОЛОМКА СУДОКУ – САМА ПО СЕБЕ ОТЛИЧНЫЙ ПОВОД КУПИТЬ BRAIN TRAINING.



ГРАФИКИ НАГЛЯДНО ДЕМОНСТРИРУЮТ ВАШ ПРОГРЕСС И СРАВНИВАЮТ ЕГО С ДРУГИМИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМИ ВАШЕГО КАРТРИДЖА.

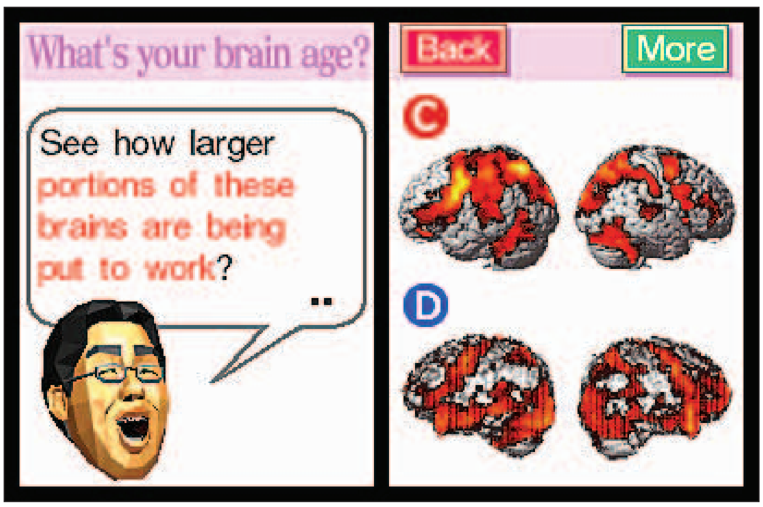


ПОЖАЛУЙ, САМАЯ СЛОЖНАЯ ИЗ ЗАДАЧЕК BRAIN TRAINING: ЗАПОМНИТЬ ВСЕ 30 СЛОВ.



«ПЛОХАЯ НОВОСТЬ В ТОМ, ЧТО ВАШЕМУ МОЗГУ 48 ЛЕТ. ХОРОШАЯ – ВЫ МОЖЕТЕ ОМОЛОДИТЬ ЕГО С ПОМОЩЬЮ НАШЕЙ УНИКАЛЬНОЙ МЕТОДИКИ...».

Brain Training справляется с главной задачей – заставить извилины людей работать.



названия, попросит вас быстро называть цвет букв в отображаемом слове (не обращая внимания на то, что само слово может обозначать совсем другой цвет). Speed Counting понадеется на вашу честность в счете вслух до 120, по завершении которого от вас требуется остановить таймер. Connect Maze представит 26 кружочков с числами от 1 до 13 и буквами от A до M, которые необходимо соединить линией по порядку (A-1-B-2-...-M-13). Number Cruncher рассыплет по экрану множество цифр разного цвета и поведения и попросит сосчитать число цифр конкретного вида (например, «только красные» или «только движущиеся»). Последней же из проверок на молодость извилин являются традиционные Calculations x20. На основании результатов виртуальный Рюта Кавасима вынесет вердикт о возрасте вашего мозга. И даже подумать не могите, что на раз выполните все задания и забросите картридж. Как бы не так!

То и дело Brain Training станет подкидывать вам и задачки на развитие памяти. Вспомнить, к примеру, что вы ели на завтрак три дня назад, или нарисовать по памяти кенгуру – слабо? Для тех, кому простого мозгового моциона мало, Brain Training предлагает целых 120 головоломок Судоку разного уровня сложности. Ну а если в вашем картридже появятся профили других игроков (брата? сестры? мамы? дедушки? симпатичной одногруппницы?), то ежедневную мозговую разминку и наставления личного «извилистого» доктора подогреет состязательный пыл.

Brain Training отлично справляется с главной своей задачей – заставляет извилины людей работать. Но не предоставляет достаточной мотивации, чтобы продолжительно заниматься тренингом (почаще встречаться с симпатичной одногруппницей?). Впрочем, следующие части на подходе. Да и от клонов уже сейчас не продохнуть. ■

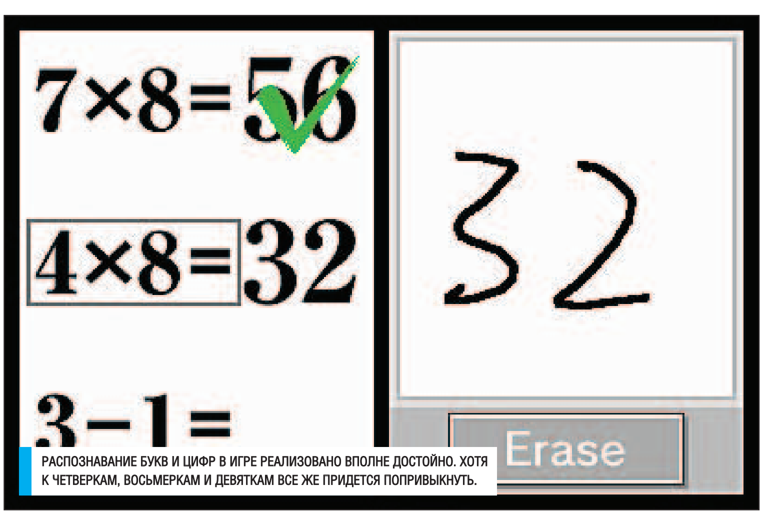
Нейрохирурги рекомендуют

Регулярный тренинг может предотвратить предстарческое слабоумие, уверен профессор Майкл Вудленд, специалист по болезни Альцгеймера и директор отдела заботы о престарелых группы частных клиник в Мельбурне. Вот вам и авторитетное мнение независимого профессионала.

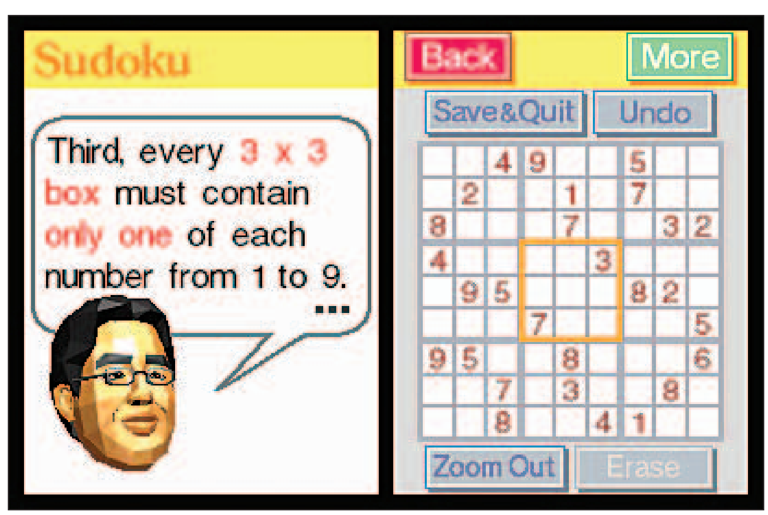
Тренируйте мозг, запоминая название

Оригинальное название Brain Training по праву может считаться самым длинным из всех виданных нами. «Tohoku Daigaku Mirai Kagaku Gijutsu Kyoudou Kenkyu Senta Kawashima Ryuta-kyouju Kanshuu: Nou wo Kitaeru Otona no DS Toreningu», – гласит коробка с японской версией игры. Примерный перевод звучит так: «Профессор Центра совместных исследований технологий будущего при университете Тохоку Рюта Кавасима представляет: Тренируйте свой мозг – DS-тренинг для взрослых».





РАСПОЗНАВАНИЕ БУКВ И ЦИФР В ИГРЕ РЕАЛИЗОВАНО ВПОЛНЕ ДОСТОЙНО. ХОТЯ К ЧЕТВЕРКАМ, ВОСЬМЕРКАМ И ДЕВЯТКАМ ВСЕ ЖЕ ПРИДЕТСЯ ПОПРИВЫКНУТЬ.



PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	management
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	CDV
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Haemimont
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P-4 1,2 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 32 Мбайт

ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/ru/games/romelegions/

Glory of the Roman Empire

У нас есть прекрасная возможность заложить фундамент главных городов Римской Империи.

Раньше игровые компании просто бредили играми о Второй мировой войне. А последнее время у разработчиков появилась новая любимая тема – история Римской Империи. Многие, должно быть, еще помнят триумфальный выход Rome: Total War. Теперь нам предлагают не бесконечные сражения римских легионеров с варварами, а обустройство провинции или того самого города, куда ведут все дороги.

ЗА ТЫСЯЧУ ЛЕТ ДО НЕБОСКРЕБОВ

Поначалу кажется, что построить процветающий античный город легче легкого. Все-таки, это не огромный мегаполис из стекла и бетона, как в SimCity. Но вскоре выясняется, что запросы у жителей захолустного селения в Римской империи ничуть не ниже, чем у современных горожан. К счастью, Glory of the Roman Empire устроена так, что потребности ваших подданных растут постепенно, вместе с кварталами и рабочими зонами.

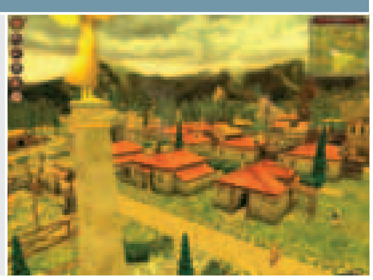
Как обычно, игру вы начинаете с горсткой рабочих, которые сами для себя строят дома, фермы и магазины. При возведении здания важно учитывать, в каких пределах «работают» его возможности. Например, чтобы накормить людей, необходима лавка мясника. Но без мяса котлет не сделаешь, поэтому неподалеку от магазинчика постройте свиноферму, и только тогда жителям перепадет пища посытнее. Ну а чтобы получить хлеб, придется засеять пшеницей участок земли, а также соорудить мельницу, пекарню и магазин, и расположить все это как можно ближе друг к другу. Похожая схема производства еды была в Stronghold от FiryFly, которая, по иронии судьбы, как раз сейчас занята отладкой градостроительного симулятора CivCity: Rome.

Из-за того, что здания жестко ограничены полем действия, приходится рачительно использовать городское пространство. Магазины, больницы и пожарные станции лучше всего возводить в центре селения, и уже вокруг них размещать жилые дома. Строительством зданий в Древнем Риме занимались рабы. И Glory of the Roman Empire не стесняется называть строителей, разносчиков и многих других чернорабочих рабами. Постройте слишком много жилых домов – резко вырастет население. И если у вас заметная нехватка магазинов и ферм, то готовьтесь подавлять восстание голодных.

А ведь помимо основных потребностей в крове и еде, у ваших людей появятся мечты о развлечениях и о духовной жизни. У каждого типа жителей (а их целых 50) есть свои представления о том, как следует отдыхать. Люди низших слоев останутся довольны, если неподалеку от их дома найдется пив-

Лучший подарок для Цезаря

Если вам все-таки удалось создать город, в котором жители счастливы (что не так уж просто), то без награды вы не останетесь. В благодарность подданные построят статую в вашу честь! Впрочем, вы тоже сможете украсить свою провинцию садами, деревьями и виноградниками.



КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Доступная система обучения, простое и понятное управление, смена времени суток, опрятная картинка, разнообразные строения.

Минусы:
Недоработанная «военная» часть, ограниченные возможности при строительстве, скучная музыка.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

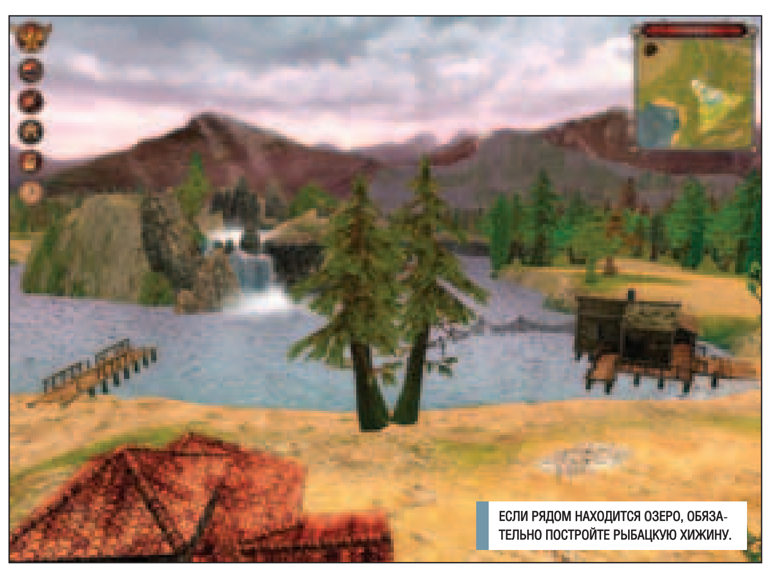
Наше резюме:
После городского смога и грязных кварталов в SimCity, Glory of the Roman Empire кажется свежим, необычным и при этом качественным симулятором города.

Под прямым углом

Неудобства при планировании города усугубляются тем, что дома поворачиваются только под углом 45 градусов. В результате улицы кажутся неестественно прямыми для античной провинции. Так что не приходится мечтать о тесных улочках, сплетающихся в узлы и разворачивающихся в площади.



ПЕРЕСКОЧИТЬ ИЗ ОДНОГО ГОРОДА В ДРУГОЙ ВЫ МОЖЕТЕ В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ.



ЕСЛИ РЯДОМ НАХОДИТСЯ ОЗЕРО, ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОСТРОЙТЕ РЫБАЦКУЮ ХИЖИНУ.



ТОЛКУ ОТ ЭТИХ ПОСТРОЕК НЕМНОГО, ЗАТО ГОРОД БОЛЬШЕ НЕ КАЖЕТСЯ ЗАБЫТОЙ ВСЕМИ ДЕРЕВУШКОЙ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ



City Life

ПОХОЖЕ НА



Caesar III



ная. Верхи общества, соответственно, предпочитают париться в банях и ходить в театры. Конечно же, не обойдется без возведения «визитной карточки» Вечного города – Колизея.

НА ПОЛЕ БИТВЫ

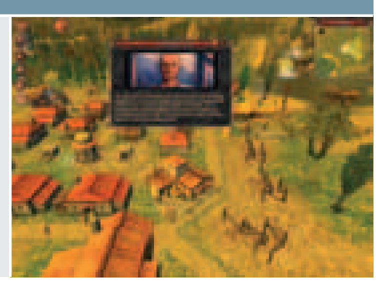
Поклонники SimCity непременно удивятся, когда в вариантах постройки отыщут страшное слово – «бараки». Помимо мирного освоения животноводства и строительства новых кварталов, вы займетесь укреплением обороны. Племена варваров время от времени совершают набеги на развивающиеся города, жгут дома и вырезают мирных жителей. Чтобы этому помешать, достаточно держать в черте города небольшой гарнизон. Но если вы хотите навсегда избавиться от немытых дикарей, то придется затянуть пояс потуже и собрать большую армию. Дело в том, что глубокой тактики в Glory of the Roman Empire нет и в помине, и игрок одолевает врага не умением, а числом.

В заключение осталось сказать, что игра выглядит достаточно привлекательно. Радуют глаз детальные модели домов, которые, судя по клятвам разработчиков, честно срисованы из учебников по истории архитектуры. Да и текстуры даже при максимальном увеличении почти не расплываются и остаются на среднем уровне. ■

Если у вас заметная нехватка магазинов и ферм, готовьтесь подавлять восстание голодных горожан.

Империя против варваров

Одним Римом игра не ограничивается. Для вашего руководства приготовлены еще десять городов, включая Лондиниум (древний дохристианский Лондон) и Сиракузы. Причем, игрок переключается между селениями в любое время. Это пригодится в том случае, когда у одного города не хватает запасов, которые есть у соседей. Вы обмениваетесь на рынке недостающими товарами, и все остаются довольны. Кроме того, у каждой провинции есть свои достоинства и недостатки. Земля города в пустыне не так богата полезными ресурсами, зато защищена от нападок варваров. Северные поселки же, наоборот, могут похвастаться густым лесом, но к ним гораздо чаще наведываются в гости вражеские племена.





ВРЕМЯ СУТОК В ИГРЕ ПЛАВНО ИЗМЕНЯЕТСЯ, ЧТО РЕДКО ВСТРЕТИШЬ В ГРАДОСТРОИТЕЛЬНЫХ СИМУЛЯТОРАХ.



ВАМ НЕ КАЖЕТСЯ, ЧТО УЛИЦЫ В ГОРОДЕ ПОЛУЧАЮТСЯ ИЗЛИШНЕ ПРЯМЫЕ И ПРАВИЛЬНЫЕ?



PC PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GBA N-GAGE

Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS/action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Stailess Steel и Pacific Beach
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P-4 1,8 ГГц, 512 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт

ОНЛАЙН:
http://www.riseandfallgame.com

Rise & Fall: Civilizations at War

Герои античных мифов и учебников по истории в одиночку расправляются с целыми армиями.

Звонкий ручеек стратегий нынче превратился в бурлящую реку, в которой водится самая разнообразная живность. Кто-то до сих пор не выберется из чрева чудо-юдо рыбы Heroes of Might & Magic V. А кто-то разрывается между полуголыми темными эльфийками из SpellForce 2 и завораживающими стеклянными драконами из Rise of Nations: Rise of Legends. Но в сети стратега просится совсем другая рыба – Rise & Fall: Civilizations at War. Стоит ли эта диковина вашего внимания, или лучше отпустить ее обратно в воду?

БОЛЬШАЯ ПЕРЕМЕНА

Есть одно древнее китайское проклятие: «чтоб вам жить в эпоху перемен». И, похоже, Rise & Fall как раз пала его жертвой. Сначала проект выстругивали в стенах Stainless Steel, люди там свое дело знают. Но время на разработку, отпущенное издателем, истекло, а проект по-прежнему оставался сырым. Студия оказалась в долгах у Midway, и вскоре ветераны сошли с дистанции, а наработки по Rise & Fall передали некой Pacific Beach.
Изначально игру прочили в преемники Age of Empires III и Rome: Total War.

Новоявленные мастера особо упирали на четыре оригинальные расы (Рим, Египет, Персия и Греция), водные сражения и битвы героев. Но, увы, допрыгнуть до стратегических гигантов оказалась кишка тонка.
Во время первых миссий игрок не замечает обещанных изысков. По привычному образцу строится база, в бараках выводят солдат, а дровосеки методично вырубают местные лесные угодья. Слегка развевает скуку параметр glory (слава), который растет в бою. Разработчики, правда, и здесь все решили упростить. Вместо того чтобы покрывать себя славой на полях сражений, достаточно понаставить статуй по всей базе – и готово дело. Забывать о статуях не стоит. Ведь от репутации зависит, сколько вы наймете помощников, какие сделаете апгрейды и насколько сильным станет ваш герой.

ГЕРОИ ЛУКА И МЕЧА

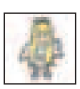
Помимо пушечного мяса, у вас есть особый воин – герой, который не сходит с поля брани. Его мощь достойна, без преувеличений, небольшой армии. К тому же он бессмертен и всякий раз после гибели возрождается на базе. Самостоятельно восстановить силы герой не в состоянии, ему во что бы то ни стало надо приложиться к спиртному, которое скупо разбросано по карте. Возможно, авторы хотели намекнуть, что «пьяному море по колено». Кстати, когда пове-

На абордаж!

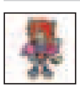
Морские сражения хоть как-то скрашивают однообразные и скучные наземные битвы. Особенно когда кораблей несколько. Если повезет, полюбуетесь на абордаж галер. Но для этого необходимо иметь пару отрядов на борту и ухитриться подплыть к врагу вплотную. Победите – корабль станет вашим.



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Возможность переключаться на одного героя, миловидная картинка, держащие в напряжении этнические мелодии.



Минусы:
Недалекий искусственный интеллект, однообразные сражения и расы, похожие друг на друга как две капли воды.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **6.5**

Наше резюме:
Стратегия с необычными и стоящими идеями так и не показала, на что способна, из-за катавасии с разработчиками и сжатых сроков.

«Мы с тобой одной крови»

Как бы отчаянно ни заявляли разработчики об уникальности каждой расы, на деле все получилось иначе. Солдаты всех четырех национальностей отличаются друг от друга разве что костюмами и оружием. По характеристикам греческие лучники ничем не лучше египетских, а египетские конники так же быстры, как и персидские. Отличить одну сторону от другой позволяют только цвета стягов да физиономии героев в левом верхнем углу.



РОЛИКИ НА ДВИЖКЕ ПОРОЙ УДИВЛЯЮТ ТАКИМИ КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИМИ РАКУРСАМИ.



НА ЭТОТ РАЗ ГРЕКАМ НЕ ПОВЕЗЛО. ОТ ТОЛПЫ КОПЕЙЩИКОВ НЕ СПАСАЮТ ДАЖЕ ЗАЩИТНЫЕ БАШНИ.



ВАШ ГЕРОЙ БЕЗ ПОСТОРОННЕЙ ПОМОЩИ ЗАВАЛИТ ДЮЖИНУ ЕГИПЕТСКИХ ВОИНОВ.

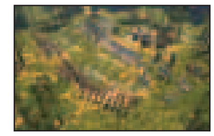
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Empire Earth 2

ХУЖЕ, ЧЕМ



Age of Empires III



Очень весело наблюдать, как Клеопатра одним взмахом меча отправляет в свободный полет конного воина.

дете хмельного полубога в бой, попробуйте переключить игру на вид от третьего лица – Rise & Fall тут же превратится в довольно занудный слэшер. Поначалу весело наблюдать, как Клеопатра одним взмахом меча отправляет в свободный полет конного воина. Но через какое-то время резня беспомощных врагов перестает тешить заскучавшего стратега.

Традиционные сражения, с видом из-под облаков, ни на какую глубокую тактику не претендуют. В который раз исход битвы зависит от числа воинов (и, конечно же, запасов алкоголя для героя), а не от умений полководца. Искусственный интеллект способен только гнать солдат в лобовую атаку, да объединять юниты схожих типов в один отряд.

Но чего у Rise & Fall не отнять, так это внешнего лоска. Персонажи прорисованы до мелочей, пейзажи разнообразны, а вода и тонущие в ней корабли очаровательны. Впечатление немного портит вид из-за спины: вблизи текстуры кажутся мутными, а римские солдаты больше напоминают роботов.

НЕУДАЧНЫЙ ВЗЛЕТ

Но какой бы нескладной Civilizations at War ни казалась, зачатки достойной RTS у нее были. Только они так и остались зачатками. Мы-то думали, из малька щука вымахает, а оказалось – уклейка. Эх... ■

Серые кардиналы древности

Снискав достаточно славы, наймите помощников-советников. Благодаря им есть возможность пополнить казну, повысив скорость добычи золота, или улучшить мораль войск. Но есть среди них и такие, которые погреют руки на ваших победах в схватках.

Нам очень понравился помощник, который чинил поврежденные базы. Враг постоянно посылает на вашу базу небольшие отряды, успевающие повредить строения. А отвлекаться на такую рутину, как ремонт здания, ни у кого обычно желания не возникает.





С ПОДДЕРЖКОЙ ГЕРОЯ ДАЖЕ ТАКОЙ АРМИИ С ЛИХВОЙ ХВАТИТ, ЧТОБЫ ВЗЯТЬ ГОРОД ШТУРМОМ.



В ЭТОЙ МИССИИ МЫ ДОЛЖНЫ СДЕРЖАТЬ НА АРЕНЕ ЧЕТЫРЕ ВОЛНЫ ВРАГОВ. ПУБЛИКА В ВОСТОРГЕ.



Автор:
Игорь Пищулин
fanta4c@mail.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation2, Xbox
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Vivendi Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:	BugBear Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.4 Ггц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 32 Мбайт

ОНЛАЙН:
http://www.flatoutgame.com

FlatOut 2



Выход только через лобовое стекло.

Достаточно сложно придумать что-то новое в игровом процессе симуляторов гонок. Автомобиль всегда был в них центром вселенной. Но в Bugbear Entertainment решили разрушить стереотипы и уже в первой части игры честно поделили главные роли между автомобилем и его водителем. Больше всего радости у игроков вызывал водитель, который вылетал из машины при каждом удобном случае. Если вам это кажется неважным, и FlatOut не ночевала у вас на жестком диске, попробуйте выкинуть водителя из любого другого виртуального авто. Скорее всего, вы сами в конце концов выброситесь в окошко со злости.

Кроме того, создатели разбавили обычные гонки по кругу мини-играми, суть которых заключалась в различных издевательствах над водителем: например, сыграть телом несчастного в дартс. Вторая часть не сильно отличается от первой, за исключением пары нововведений. Но оно и к лучшему.

В FlatOut 2 нас встречают старые друзья: нахальные противники, небезынтересное управление, древний гараж, милые бамперу деревья и захватывающий игровой процесс. Но прежде чем рассмотреть проект подробнее, давайте выясним, что вы за фрукт. Допустим – отличный водила, на виртуальном спидометре которого не одна тысяча километров. Вы с пеленок играете в различные симуляторы Formula 1 и гоняете на виртуальных внедорожниках с тех пор, как только они появились в природе. Конечно, вы еще на старте вырываетесь вперед и приходите на финиш победителем.

В FlatOut 2 можно играть и так, но зачем? Во-первых, теряется львиная доля удовольствия: пока, смахивая пот со лба, вы мчитесь по дороге, противники от души развлекаются. Во-вторых, на призовых местах, конечно, заработать можно, но основной мешок денег унесет именно тот, кто будет портить жизнь оппонентам. Как минимум, стоит иногда пихать их в бок. Как максимум, уверенно направлять в стены, переворачивать или вовсе уничтожать. Подобные злодейства не проходят даром как для вас, так и для противника. Вы и ваши недруги получаете за это запас nitro – ускорение, без помощи которого попросту сложно выиграть. Однако не одними противниками жива полоска nitro – разрушая окружающую вас идиллию, вы также даете возможность ускориться вашему авто. Исключениями являются особо прочные сараи, деревья, ну и железобетонные стены, конечно. Кстати, верно, вы не ослышались: противники тоже способны набирать себе nitro. Задумайтесь, ведь интересно: оппоненты догоняют вас не благодаря жульническому catch-up'у, а силами заработанного на других участниках ускорения. Все честно. Противники вообще ведут себя достойно: при каждом удобном случае они ненавязчиво готовы запустить вас в дальний полет или хотя бы



ВЕРДИКТ

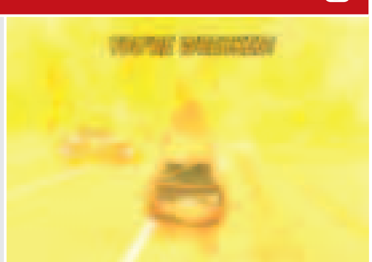
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Подарок всем фанатам зубодробительных гонок и тем, кто жалеет, что Burnout не выходит на PC.

Оппоненты догоняют вас не благодаря жульническому catch-up'у, а с помощью заработанного nitro.

О спорт, ты – мир!

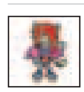
После того как все чемпионаты будут пройдены, можно попробовать свои силы в мини-играх, которых теперь более десяти. Несмотря на то что все они представляют из себя вариации на тему «как метко и быстро летает водитель», эти забавы не надоедают очень долгое время. И не забывайте, все они доступны еще и в мультиплеере!



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Ставшие еще лучше графика и модель разрушений. Великолепная подборка «тяжелой» музыки. Большое количество мини-игр.



Минусы:
Слабые противники.
Малое количество серьезных новшеств.



ЕСЛИ УПРАВЛЯЕМОСТЬ МАШИНЫ МЕНЬШЕ 5 ЕДИНИЦ, НЕ СТОИТ РИСКОВАТЬ И ЕЗДИТЬ НА НЕЙ ПО ПРОСЕЛОЧНЫМ ДОРОГАМ – СЕБЕ ДОРОЖЕ БУДЕТ.



ИМЕННО НА ТАКИХ «КРАСАВИЦАХ» ВАМ И ПРЕДСТОИТ НАЧИНАТЬ СОБСТВЕННУЮ КАРЬЕРУ.



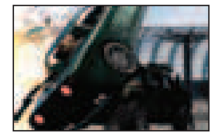
ЧЕРЕЗ НЕСКОЛЬКО МГНОВЕНИЙ ПРОТИВНИК ВРЕЖЕТСЯ В СТЕНУ, А МЫ ПОЛУЧИМ НАГРАДУ В ДЕНЕЖНОМ ЭКВИВАЛЕНТЕ.

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ


FlatOut

ЛУЧШЕ, ЧЕМ


Crashday



нежно подтолкнуть в кусты на обочине. Но и сами то и дело совершают ошибки и врезаются в препятствия: в общем, позволяют игроку выиграть, тем не менее, создав видимость жесткой борьбы. Смена лидирующей позиции на место в самом хвосте несколько раз за гонку здесь вполне обычное дело.

В игре присутствует три класса: Derby, Racing, Streets. Различия между ними в автомобилях, а вот трассы для всех одинаковые. Можно было бы вывести это в минус, но не стоит. На протяжении всех чемпионатов вам представится возможность промчаться по 6 ландшафтам, причем на каждом из них существует несколько уникальных уровней, и ни на одном вы не заскучаете. Давайте считать причины: 1) большое количество коротких путей; 2) возможность разрушить максимальное количество видимых объектов на трассе; 3) агрессия ваших противников; 4) самое главное – находчивость разработчиков, постаравшихся создать каждую гонку по-настоящему захватывающей. Прибавьте к этому мини-игры, и вы поймете, что разработчики действительно постарались на славу.

Наверняка вы терзаетесь вопросом – где существенные отличия от первой части? А их, помимо возможности держать в гараже больше одной машины, и нет. Не надо ждать от FlatOut 2 каких-то сверхъестественных открытий – это лишнее. Больше трасс, больше автомобилей, больше мини-игр, больше драйва, больше музыки, больше всего. Но на этот раз вам наливают не просто двойную порцию щей – вместо одной тарелки BugBear Entertainment предлагают целую кастрюлю. И ее вам хватит, как минимум, на несколько наполненных безумными разрушениями дней. ■

Шум не мотора

Лучше всего сразу сходить к соседям и подсыпать им немного снотворного, потому что звук во время игры вы будете прибавлять автоматически. И тому есть одна-единственная, но вполне серьезная причина: авторы подкопили финансов и заказали для вас такой саундтрек, что мало никому не покажется. Здесь и Audioslave, и Papa Roach, и Rob Zombie, и Fall Out Boy, и Nickelback, и даже такие монстры, как Megadeth с Motley Crue. И это далеко не полный список. Ничего эксклюзивного, правда – все эти треки были изданы ранее. Но это мелочи, ведь недовольные вряд ли найдутся. К сожалению, нельзя составлять список воспроизведения песен.





ПРИВЕТ, DESTRUCTION DERBY 2!


ПОВТОРЫ СМОТРЕТЬ НЕИНТЕРЕСНО ТОЛЬКО ПО ОДНОЙ ПРИЧИНЕ – ХОЧЕТСЯ ПРИСТУПИТЬ К СЛЕДУЮЩЕЙ ГОНКЕ.

PC PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GBA N-GAGE

Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru



City Life

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	management
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Deep Silver
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Monte Cristo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIV 1.2 ГГц, 512 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт

ОНЛАЙН:
http://www.citylife-game.com/

Можно ли скоротать месяцы ожидания SimCity 5 за другой градостроительной игрой? Оказалось – можно и еще как!

Не нужно быть знатоком игровой индустрии, чтобы при первом взгляде на первые скриншоты из City Life определить в ней преемницу легендарной SimCity. Игры, так точно копирующие геймплей признанных шедевров, обычно называют обидным словом «клон». Однако оно звучит как оскорбление, если разработчики дополнили свое созданное «по мотивам» творение набором действительно оригинальных идей. City Life – как раз такой случай.

ПО СТОПАМ SIMCITY

Впрочем, начинается все до боли знакомо, ведь современные «менеджеры», то есть проекты, в которых нужно что-либо строить и развивать, придерживаются общих правил. Итак, мы выбираем климатическую зону для будущего мегаполиса. Всего представлено пять типов ландшафта, но изначально доступны лишь два из них – остальные открываются по мере выполнения сюжетных заданий. То же самое касается карт: в каждом регионе их несколько, но большинство лежит «под замком». К слову, полная застройка лишь одной карты займет не один десяток часов, ведь вы получаете не просто клочок суши, а тысячи акров пересеченной местности с лесами, реками, озерами, даже морями и островами, которые впоследствии приходится связывать с «большой землей» мостами.

Определившись с местоположением будущего Константинополя или Урюпинска, приступаем к освоению выделенных на градостроительные работы средств. Пройдет немало времени, прежде чем населенный пункт выйдет на самоокупаемость, а потому на первых порах необходимо экономить. Благо, в City Life довольно толковая справочная система: вам подскажут, какие здания необходимы в первую очередь, и обязательно предупредят о надвигающихся неприятностях.

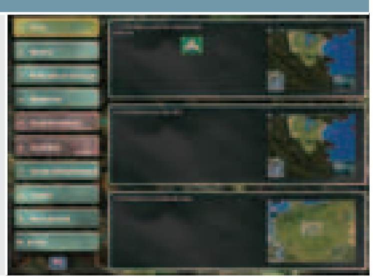
Таковых в жизни любого мэра предостаточно. Из бережливости урезали финансирование дорожных работ? Разбирайтесь с пробками! Сэкономили на полицейском департаменте? Вот вам запредельный уровень преступности! Не построили медицинский центр вместо старенькой больницы, которой хватало лишь для крохотного поселка? Боритесь с эпидемией! Все перечисленные и многие другие «урбанистические бедствия» крайне пагубно сказываются на мироощущении граждан, а ведь забота о процветании мегаполиса и счастье его жителей – ваша прямая обязанность.

СВОИМ ПУТЕМ

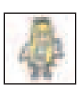
Ветераны серии SimCity наверняка знакомы со всем вышеописанным. Однако кудесники из Monte Cristo проявили чудеса изобретательности, еще больше осложнив и без того

Тяжелое начало

В интерфейсе City Life нет ничего сверхсложного или трудного для понимания, однако, как и любой «менеджер», игра требует вводного курса. К сожалению, разработчики предпочли заменить практическую тренировку дурацкими картинками с пояснениями. Разобраться в них, конечно, можно, но раздражает прилично!



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Захватывающий игровой процесс, оригинальная находка с делением общества на группы, высокая детализация, красивая работа со светом, разнообразные режимы.



Минусы:
Временами игра перестает развлекать и превращается в трудную работу мэра. Отсутствует обучающий режим.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **7.5**

Наше резюме:
City Life не тягаться с легендарной SimCity, однако проект достаточно своеобразен, чтобы избежать упреков в копировании шедевра.

City Life надолго хватит

City Life устроена таким образом, что играть в нее можно очень долго, практически бесконечно. Один лишь сюжетный режим со всеми картами и сценариями займет вас самое малое на пару недель, что уж говорить о свободном строительстве, где нужно обустраивать свой город без конкретных целей? А ведь есть еще редактор карт...



ДОРОГА НЕ ДОСТРОЕНА, ПОЭТОМУ ИЗ ДЕЛОВОЙ В ПРОМЫШЛЕННУЮ ЧАСТЬ ПРИДЕТСЯ ДОБИРАТЬСЯ В ОБЪЕЗД.



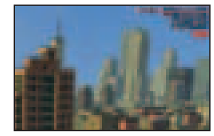
ЗЛАЯ ШУТКА МЭРА: ЯХТ-КЛУБ В КРОХОТНОЙ ЛУЖЕ! НО ГОРОЖАНЕ НЕ ЖАЛУЮТСЯ.



ЧТОБЫ ОТГРОХАТЬ ТАКОЙ ГОРОДИЩЕ, НУЖНА ОГРОМНАЯ КУЧА ДЕНЕГ. ЕСЛИ ЕЕ У ВАС НЕТ, МОЖНО ВЗЯТЬ КРЕДИТ...

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Tycoon City: New York

ХУЖЕ, ЧЕМ



SimCity 4



нелегкие будни градоначальника. Вам придется на собственной шкуре прочувствовать все «прелести» социального неравенства. В City Life нашлось место шести группам: элите, интеллигенции, огромной прослойке разномастных менеджеров, творческим людям (о которых обычно говорят «не от мира сего»), рабочим и беднякам. Наивно полагать, будто все они испытывают друг к другу добрососедские чувства. Поселив представителей баснословно богатой элиты рядом с кварталами бедняков и рабочих, вы вскоре получите массовые беспорядки с поджогами. Между тем большинство заданий сюжетного режима связаны как раз с расселением социальных групп определенным образом. Отнеситесь к планировке кварталов со всей ответственностью, ведь снос зданий, если он в дальнейшем понадобится, потребует значительных расходов, да и горожан совсем не порадует.

Жизнь мэра в City Life наполнена заботами и хлопотами, пожалуй, даже слишком наполнена.

Жизнь мэра в City Life наполнена заботами и хлопотами, пожалуй, даже слишком. Иной раз ловишь себя на мысли, что не играешь, а именно работаешь на свой мегаполис! Достигнуть значительного успеха смогут лишь усидчивые и терпеливые «стратеги», не лишенные организаторского таланта. И уж они-то наверняка останутся довольны детищем Monte Cristo. ■

Пешком по городу

Разработчики отлично потрудились над графикой, из-за чего развитый мегаполис буквально завораживает. Небоскребы сверкают на солнце, в бассейнах на крышах и во дворах зданий плещутся не обиженные жизнью горожане, по дорогам разъезжают автомобили. На все это можно взглянуть не только с высоты птичьего полета, но и вблизи. Вы вольны когда угодно покинуть душный кабинет и лично осмотреть владения. Благо, детализация позволяет: можно разглядеть каждого пешехода и любой автомобиль. Последние, кстати, довольно точно срисованы с реально существующих машин, например, в деловом центре улицы запружены «мерсами» и «бэхами».





МОНИТОР В УГЛУ СПРАВА СООБЩАЕТ О НАСУЩНЫХ ЗАБОТАХ.



«СКОРЫХ» МНОГО, НО БОЛЬНЫМ ЭТО СЛАБО ПОМОГАЕТ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Shadow Tor Studios
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Shadow Tor Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 450 МГц, 128 Мбайт RAM, видеокарта 16 Мбайт

ОНЛАЙН:
http://barrow-hill.co.uk/

Barrow Hill

Господа Мэтт Кларк и Джонатан Боукс вкалывают за целую студию.

Некоторые в нашей редакции считают, что главное для игры не сюжет, а дизайн. С этим можно поспорить, приводя в пример все проекты, к которым приложил руку английский фотограф и энтузиаст одиночного ваяния игр Джонатан Боукс. Совсем недавно мы рассказывали вам о примечательном «ужастике» Scratches («Шорох»), теперь поведаем о новой игре, где он также выступает «консультантом» (компания Shadow Tor состоит из него и главного разработчика Мэтта Кларка). Так вот, для всего, к чему имеет касательство г-н Боукс, сюжет – важнейшая составляющая. В этом и состоит первое правило его дизайна.

Национальный колорит – второе правило. Когда-то Боукс беззлобно подтрунивал над американцами, заславшими Нэнси Дрю в «болото» в той части Англии, где и болот-то нет. В Barrow Hill трясина имеется, но в полном соответствии с рельефом Корнуолла.

ГДЕ-ТО Я ВАС ВИДЕЛ

Итак, Барроу-хилл, графство Корнуолл. Одно из многих мест в Англии, по которым расставлены древние каменные сооружения неизвестного назначения. Правда, на самом деле населенного пункта с таким названием в графстве не существует, авторы игры просто собрали в одном месте самые диковинные памятники древности Корнуолла. Получился комплекс размерами поменьше знаменитого Стоунхенджа, но тоже древний и ужасно таинственный. Мы выступаем в роли незадачливого путешественника, ветреной ночью проезжающего мимо поворота на Барроу-хилл. Проселочная дорога заманивает в ловушку. Неведомая сила не выпускает нас за пределы холма, на котором всего-то и есть, что сарай, родник, мотель на три номера, бензозаправка и болотце с развалинами часовни.
Люди тоже все куда-то делись, кроме одного несчастного, который заперся в конторе мотеля. Этот несет какую-то чепуху о таинственных убийцах, под покровом ночи уничтоживших все живое. И правда, на заправке стоит машина с открытой дверью и работающим двигателем, а вокруг разбросаны вещи, словно пассажиры, целое семейство, покинув авто, тут же растворились в воздухе.

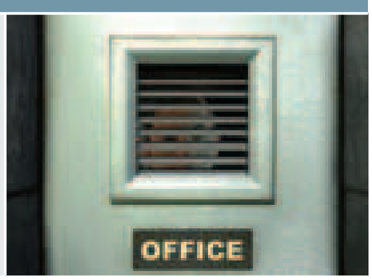
СНАЧАЛА – ТАК, ПОТОМ – ЭДАК

Сочетая предметы, оставшиеся от сгинувших, можно пройти все дальше по извилистой дороге, огибающей холм. Побегав по немногим освещенным участкам и отыскав фонарь, идем вглубь леса и обнаруживаем новые следы внезапного исчезновения людей. Почти все посетители и постоянные обитатели, вроде работников мотеля, оставили



Люди в таком деле – главное

Кроме главного героя, еще два персонажа не могут покинуть заколдованный круг Барроу-хилл. Изображают несчастных живые люди. Или, точнее, набор фотографий живых людей. Вывод напрашивается сам, уж больно анимация скудная. Не Myst IV, однозначно. Но трехмерные модели наверняка смотрелись бы хуже.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **7.5**

Наше резюме:
Самая страшная игра о таинственных монолитах после «Тетриса».

Сотворение легенды

На сайте игры можно найти подробные описания реальных прототипов каждого камешка заколдованного холма. Мэтт Кларк планирует и дальше выпускать игры по мотивам местных легенд и сказаний. Скоро широкая общественность сможет познакомиться с тем, что собой представляет, например, призрак гостиницы «Ямайка».

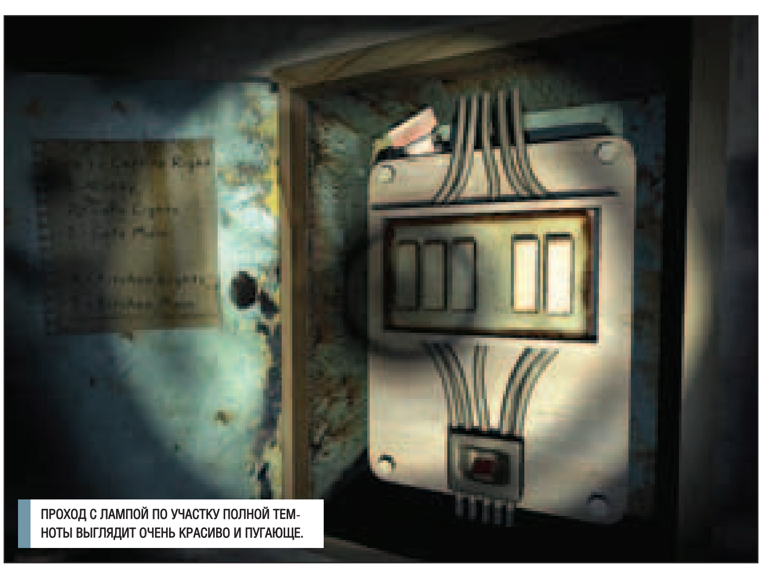
КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
«Документальные» графика и сюжет. Высокая интерактивность обстановки. Логичные загадки.



Минусы:
Тесноватый мирок игры. Неуместная развязка истории. Необходимость запоминать много ключевой информации.



ПРОХОД С ЛАМПОЙ ПО УЧАСТКУ ПОЛНОЙ ТЕМНОТЫ ВЫГЛЯДИТ ОЧЕНЬ КРАСИВО И ПУГАЮЩЕ.



ВМЕСТО НАЧАЛЬНОГО РОЛИКА У ИГРЫ – ВПЕЧАТЛЯЮЩАЯ НАРЕЗКА ВИДЕОФРАГМЕНТОВ ЕЗДЫ ПО КОРНУОЛЛЬСКИМ ДОРОГАМ.



ЗДЕСЬ ПОЧТИ ВСЕ ВИДЫ ТАКИЕ – КРУГОМ ТЕМНО И НИЧЕГО НЕПОНЯТНО. СТРАСТИ-МОРДАСТИ, ПОНИМАЕТЕ ЛИ!

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Scratches

ХУЖЕ, ЧЕМ



Myst IV



кучу записок и дневников. Кропотливое чтение поможет разобраться в убийственных тайнах холма. Свет на происходящее прольют подсказки безумца из офиса и видеосъемка с телефона ди-джея местной радиостанции.
По всегдашней манере проектов с участием Боукса «взять» и повертеть перед глазами можно гораздо больше предметов, чем нужно для продвижения по сюжету. Пригодилось ли вам пристальное разглядывание трех солонок, или только одной, или не пригодилось вообще, можно узнать, только перевернув вверх дном все сопредельное пространство. Сложно сказать, что движет авторами: желание продлить игру, или же любовь к подробностям. Ясно одно: насыщенный деталями мир кажется более достоверным.

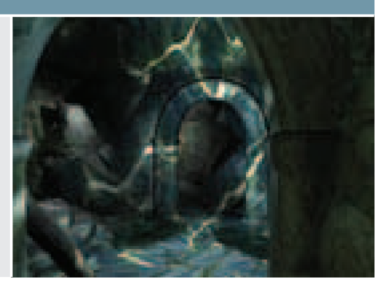
Проселочная дорога заманивает в ловушку: неведомая сила не выпускает нас за пределы холма.

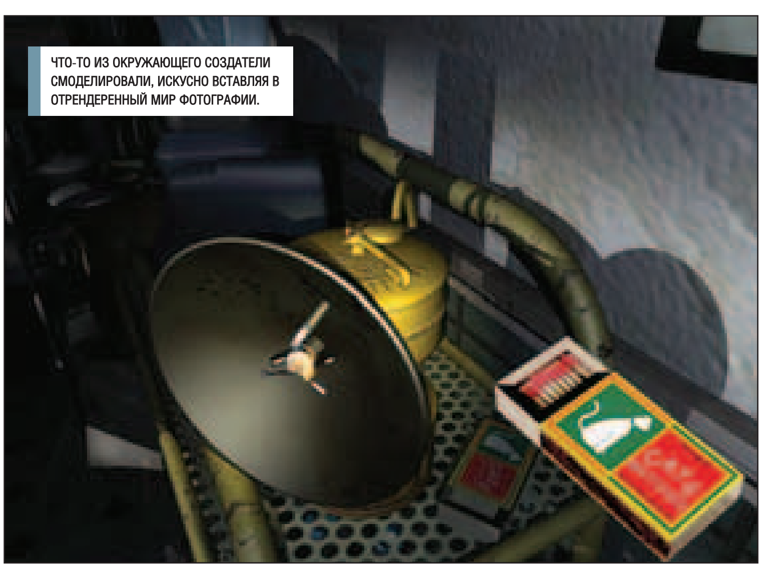
ГЕНИЙ МЕСТА

Через некоторое время начинает казаться, что Барроу-хилл существует по-настоящему. Пропажа людей пугает почище чтения «Зова Ктулху» на ночь. Только вот когда выясняется в чем дело, становится не страшно, а смешно, как при просмотре треш-фантастики. В дело пошел, надо полагать, знаменитый английский юмор. Предлагаю читателям самим убедиться, достойный ли у игры финал. ■

Горящая путевка на жертвоприношение

Согласно интерпретации авторов, в сердце Корнуолла до сих пор живы языческие предания, и по сей день там совершаются ритуалы и жертвоприношения. В одном из таких действ герой поучаствует лично. Ни один представитель животного мира от рук героя не пострадает – все, кто могли, уже пострадали до этого. Для меня не секрет, что в Англии трудолюбиво поддерживают памятники старины в презентабельном виде. Интересно, взаправду ли происходят языческие мистерии. Прямо хоть езжай на разведку. Если игра была рассчитана на таких, как я, любопытных, то создатели своей цели добились, графству стоит ожидать наплыва туристов.





ЧТО-ТО ИЗ ОКРУЖАЮЩЕГО СОЗДАТЕЛИ СМОДЕЛИРОВАЛИ, ИСКУСНО ВСТАВЛЯЯ В ОТРЕНДЕРЕННЫЙ МИР ФОТОГРАФИИ.



«ЯЙЦО-УБИЙЦА»... АНГЛИЙСКИЙ ЮМОР В ДЕЙСТВИИ!

ДАЙДЖЕСТ

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше одного из дисков, представленных в «Дайджесте», необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Как раньше назывался Нью-Йорк?

1. Ньюфаундленд
2. Новый Орлеан
3. Новый Амстердам

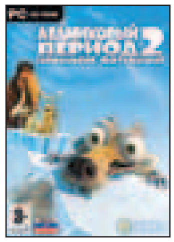
2. В каком году был снят фильм «Безумный Макс»?

1. 1987
2. 1979
3. 1994

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 15 сентября. Не забудьте сделать на конверте пометку «Дайджест, 15/2006» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

Победитель конкурса в номере 11 (212) – Захаров Максим (Таганрог). Правильные ответы – А (Цикута) и В (Полумедики).

«ЛЕДНИКОВЫЙ ПЕРИОД 2: ГЛОБАЛЬНОЕ ПОТЕПЛЕНИЕ»



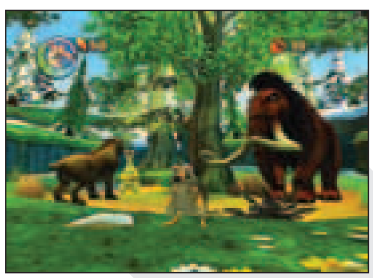
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Ice Age 2: The Meltdown
ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, PC
ЖАНР:	action/platform
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	VU Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	VU Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

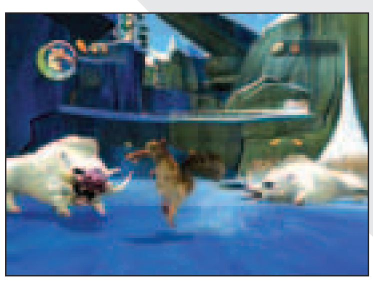
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P3 1,3 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт

ОНЛАЙН: http://www.iceage2game.com

РЕЗЮМЕ:

Очень приличный платформер по кинолицензии обзавелся не менее достойным переводом.





Нечасто случается, чтобы игру по мотивам мультфильма одинаково полюбили и поклонники компьютеров, и убежденные приставочники. Рецепт прост: знакомые герои, патентованный юмор и качественные мини-игры. Управление хорошее, причем на всех платформах, играть легко и приятно. Есть еще одно слагаемое успеха: озвучка. Качество перевода особых нареканий не вызывает (даже словечко «крысобел»), а вот актерам озвучания явно не хватило старательности: эмоции невыразительны, голос всегда ровный и словно не участвует в происходящем. Однако стоит отметить качественную дикцию и очевидную похожесть всех ключевых голосов, услышанных в кинотеатре. Похвалы заслуживает и местная служба техподдержки – по телефону и электронной почте. Всегда бы так! ■

FALLOUT TACTICS



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	tactics
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Interplay
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Micro Forte
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 450 МГц, 128 Мбайт RAM, видеокарта 16 Мбайт

ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/fallout_tactics

РЕЗЮМЕ:

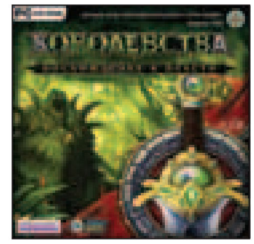
Запоздалая, но недурная локализация противоречивой тактической стратегии во вселенной Fallout.





В свое время Fallout Tactics: Brotherhood of Steel ругали много (и за дело), хотя и игроки, и журналисты отмечали, что игра получилась неплохой. Тут, вне всякого сомнения, сказалось то, что все ждали полноценный Fallout 3, а вышло странное боковое ответвление серии. Только когда страсти немного улеглись, стало ясно, что это вовсе не дешевая поделка, призванная подзаработать на известном имени, а весьма приличная тактическия стратегия в постапокалиптическом антураже и с полным набором Fallout-атрибутов, вроде супермутантов и двухголовых коров. К тому же с интересными сетевыми режимами. В общем, хорошая игра, которая наконец-то обзавелась добротной, пусть и припозднившейся на несколько лет, локализацией. ■

КОРОЛЕВСТВА: ВОСХОЖДЕНИЕ К ВЛАСТИ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Rising Kingdoms
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Haemimont Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Black Bean Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8

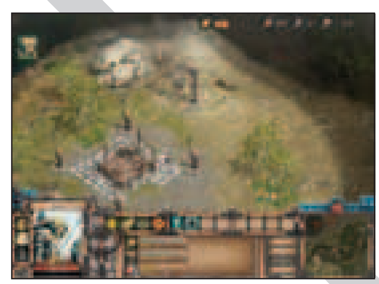
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 450 МГц, 128 Мбайт RAM, видеокарта 16 Мбайт

ОНЛАЙН: http://www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=kingdompower

РЕЗЮМЕ:

Представитель канувших в лету двухмерных RTS, вполне способный подбодрить ностальгирующих игроков.





Давно прошли те времена, когда каждая локализация была событием, когда студии раз за разом выдавали превосходнейшие примеры творческого подхода к выпуску русских версий западных игр. Много воды утекло с тех пор: сейчас каждый год отечественные издатели выпускают пару сотен локализаций. Естественно, в условиях такого конвейерного производства качество зачастую страдает. И, если с русскими версиями признанных хитов дело обстоит еще неплохо, то игры, подобные Rising Kingdoms – незатейливому клону Warcraft III, зачастую становятся жертвой неуважительного отношения со стороны переводчиков. В результате мы имеем досадные грамматические ошибки при небольшом объеме текстов и крайне неудачную озвучку. ■

TYCOON CITY: NEW YORK



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Tycoon City: New York
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	management
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIV 1.8 ГГц, 512 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт

ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/ru/games/tcny

РЕЗЮМЕ:

Любопытная смесь идей градостроительных и экономических симуляторов, с качественным переводом и удобоваримой озвучкой.





Tycoon City: New York – это почти наверняка родоначальник новой серии, на что намекает название. При должном успехе первой игры мы в скором времени увидим Tycoon City: London, Tycoon City: Tokyo, Tycoon City: Chicago и, может быть, чем черт не шутит, Tycoon City: Moscow. А предпосылки к подобному развитию событий есть, поскольку почин сделан неплохой. Игрок выступает вовсе не в привычной по SimCity роли мэра, а в качестве начинающего магната, которому предстоит построить свою империю, свою частицу Нью-Йорка. При всей упрощенности, игра предоставляет игрокам большое количество возможностей, может похвастаться приятной графикой и, что немаловажно, хорошей локализацией, так что в хозяйственных делах не запутаешься. ■

ACT OF WAR: ГОСУДАРСТВЕННАЯ ИЗМЕНА



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Act of War: High Treason
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GFI/»Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:	
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8

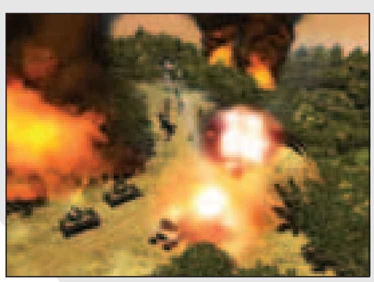
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.5 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт

ОНЛАЙН:
http://www.gfi.su/index1.php?langid=1&idt=153&categ_id=20&men_id=6

РЕЗЮМЕ:

Неплохое дополнение, количество новшеств в котором, впрочем, никак не соотносится с его размером.

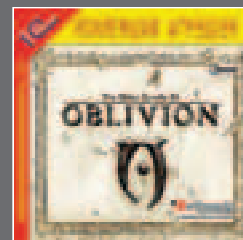




Act of War: High Treason – неплохой add-on к одной из лучших RTS прошлого года. Жаль, что изменений по сравнению с Act of War: Direct Action – кот наплакал. Добавились морские сражения, наемники (пожалуй, это больше всего сказалось на геймплее), а также новые юниты и апгрейды. Ну и свежая одиночная кампания, которая при должном рвении проходится буквально за пару дней (даже теми, кто оригинальную игру в глаза не видел). В принципе, все это «счастье» разработчики могли выпустить одним большим патчем, а не требовать с нас денег. А чудовищный размер в семь с лишним гигабайт – вина несжатых роликов. Локализация не очень удалась: дело не столько в самом переводе, сколько в том, что он дается субтитрами, которые занимают полэкрана и мешают при игре. ■

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ»



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	The Elder Scrolls IV: Oblivion
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Bethesda Softworks
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

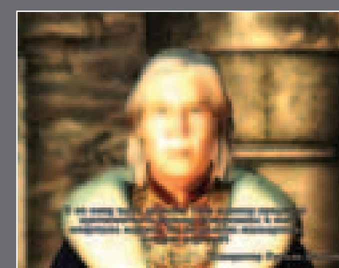
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 2.8 ГГц, 1 Гбайт RAM, видеокарта 128 Мбайт

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/oblivion

РЕЗЮМЕ:

Один из самых громких ролевых хитов последних лет. С текстами проделана огромная работа, а вот озвучка осталась оригинальной.





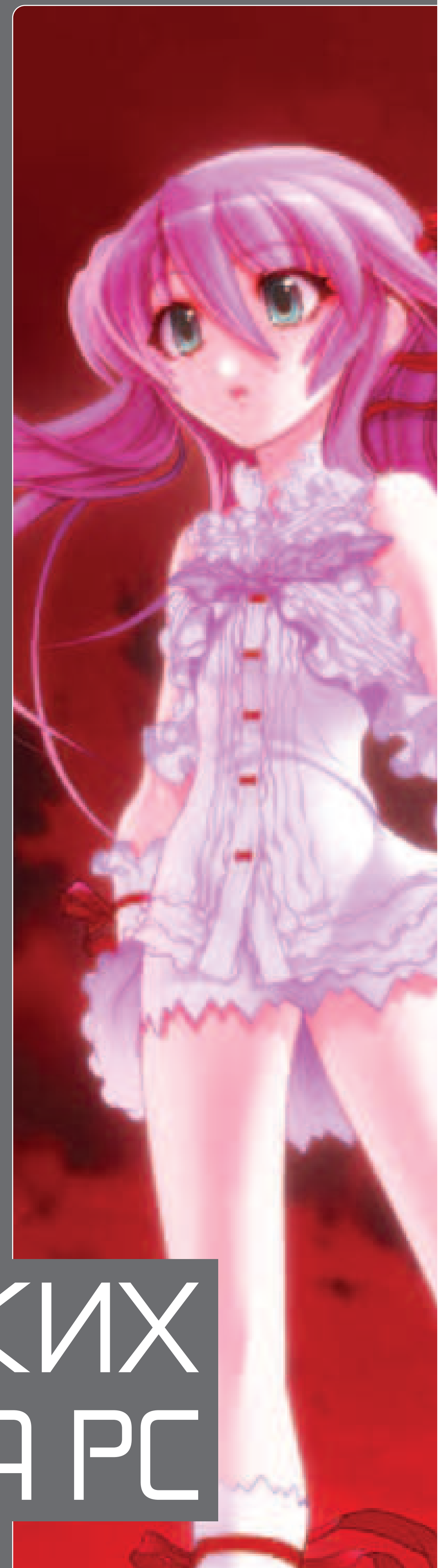


О The Elder Scrolls IV: Oblivion написано немало. Каждая частичка этого нашумевшего хита уже тщательно исследована под десятками журналистских микроскопов. Причем недостатков, упущений и просто недоработок было найдено изрядное количество. Но, несмотря на это, игра стала не просто достойной продолжательницей одной из самых известных ролевых серий, а настоящей вехой в развитии жанра. Oblivion окончательно развеяла заблуждение, что RPG отстают в технологическом оснащении от более продвинутых экшнов и RTS. К счастью, великолепной картинкой дело не ограничивается: сюжет, задания, ролевая система – все выполнено на совесть. Да, Radiant AI, оказался не таким революционным, как обещали пресс-релизы и многочисленные превью. Да, громоздкий консольный интерфейс стал разочарованием для пользователей PC. Но более двух миллионов проданных копий и тысячи фанатских дополнений говорят сами за себя. Выход же локализации The Elder Scrolls IV: Oblivion – событие с большой буквы для отечественного игрового рынка. И, к счастью, ее не пришлось ждать так долго, как в случае с третьей частью. Что и говорить, переводчикам пришлось проделать титаническую работу – не нужно лишний раз упоминать, что объем текстов в игре просто огромен. Озвучение, впрочем, осталось оригинальным, что может многим не понравиться, но это, по всей видимости, вынужденная мера. ■

ПРАВDА О ЯПОНСКИХ ИГРАХ НА PC

Хотите знать о японских играх все? Final Fantasy, Tekken, Metal Gear Solid и Soul Calibur – это вершина айсберга, который на девять десятых погружен в воду. Хиты международного уровня настолько же представляют национальный игропром, насколько Heroes of Might & Magic 5 можно назвать русской игрой. Формально оно, конечно, так – сделано в России, но по мировым стандартам и, что называется, на экспорт. Так и в Японии за фасадом консольных хитов мирового уровня таится всеядный рынок, очень похожий на российский – рынок, где наибольшую прибыль приносят сделанные на коленке компьютерные игры с названиями вроде «Служанки против зомби» или «Тайные соблазны девушек-кошек». Мы храбро нырнули в зловонное болото японских компьютерных игр, чтобы отыскать на дне блестящие жемчужины. Рассказ смелого путешественника растянется на два номера; в этом выпуске мы взглянем на интерактивные новеллы, продукцию широко известной в узких кругах компании Illusion, узнаем об играх по культовому аниме «Евангелион» и убьем космического осьминога руками Харухи Судзумии. В следующем номере познакомимся с блестящим PC-файтингом Melty Blood и прочей продукцией TYPE-MOON, увидим изнанку JRPG и научимся запускать любую японскую игру на обычной Windows XP. А главное, помните: на этих страницах голых женских грудей будет больше, чем во всех прочих материалах «СИ» за последний год (мы не со зла, а в образовательных целях). Об этих играх не пишут в журналах, вы не найдете их даже в крупнейших англоязычных интернет-каталогах. Индустрия японских PC-игр развивалась по-другому и сейчас совсем не похожа на американский, европейский или российский рынки. Каждую страницу этого обзорного материала можно развернуть в десятистраничное исследование, но мы не будем пытаться объять необъятное. Лучше мы вам о нем расскажем, а дальше – как знаете.











Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Случайная японская PC-игра: Metal Gun III ~Shout of the arms~

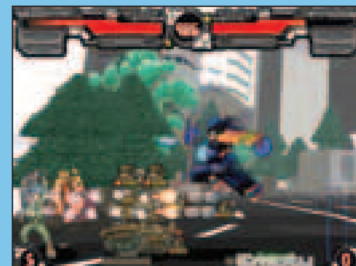
Слышали ли вы о культовом файтинге Metal Gun? Помните ли незабываемый финал Metal Gun II? Вот и мы тоже не помним и не слышали. И, прямо скажем, никто из нас в глаза не видел файтинги, где герои бы сражались… на огнестрельном оружии. А вот поди ж ты, Metal Gun III – глубокий и продуманный файтинг, где герои метелят друг друга не только руками и ногами, но еще из винтовок, пистолетов и базук. Самая важная деталь: у каждого оружия постепенно заканчиваются патроны, вынуждая вас перезаряжаться во время боя (да, перезарядка вынесена на отдельную кнопку!). Среди персонажей – синий робот-трансформер, который умеет превращаться в вертолет, мистер Икс-файл с пулеметом в два раза длиннее своего роста, солдат Дзин, способный вызывать артобстрел, киберниндзя, диверсант с лазерным прицелом на пистолете, танкист (на танке, конечно!), футуристический Стиратель и другие не менее привлекательные личности. Что самое удивительное, это не профессиональная коммерческая игра, а полулюбительский проект, созданный группой Retsuzan (http://www.geocities.co.jp/Playtown/2813) на движке 2D Kakutou Tsukuru 2nd от Enterbrain – и на сайте разработчика она продается за 1500 йен (немногим меньше 400 рублей). Но, конечно, чтобы ее купить, вам понадобится жить в Японии и знать их дивный язык. Давайте хором им позавидуем.



ДЕВОЧКУ С ДРОБОВИКОМ ЗОВУТ МОГИ, НО МЫ РЕШИЛИ НАЗЫВАТЬ ЕЕ УЛАЛОЙ.



ОДИН ИЗ ЭТИХ БОЙЦОВ НЕ ЗНАЕТ НЕПРЕЛОЖНОЙ ИСТИНЫ MGS: КИБЕРНИНДЗЯ ВСЕГДА УМИРАЕТ.



ВОЛЯ, РАЗУМ И СТАЛЬНЫЕ МУСКУЛЫ ПРОТИВ ТАНКА И БАЗУКИ.



МЫ ТАК И НЕ ПОНЯЛИ, КАКОЕ СОЧЕТАНИЕ КНОПОК ВЫЗЫВАЕТ МОТОЦИКЛ.

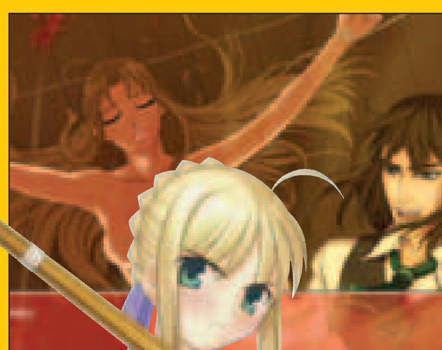
Особый, важнейший жанр, к которому относится больше половины японских PC-игр и который фактически не существует за пределами Японии, – это так называемые «интерактивные новеллы». Возможно, вы их видели – в былые годы наши благородные пираты очень любили публиковать их в сборниках вроде «100 игр в стиле аниме». Запустив интерактивную новеллу на домашнем компьютере, русский человек пытается в нее играть... и вскоре обнаруживает, что это невозможно. На экране неторопливо сменяются картинки, внизу ползут груды текста, а геймплей, кажется, и не думает появляться. «Глупые японцы!» – думает русский человек и отправляет игру в корзину. Винить его бессмысленно и даже глупо: мы привыкли ожидать от PC-игр «динамичных экшнов» и «кровавых шутеров». Интерактивная новелла, по нашим критериям, вообще не должна называться «игрой». Она относится к совсем другому виду развлечений, который невозможно представить вне японской графической культуры.

Начнем от Адама. Что такое комикс? Искусство, возникшее на стыке литературы и живописи. В стране гигантских роботов и волшебных девочек комиксы (или, как их принято называть у нас, «манга») чрезвычайно популярны. В комиксе может преобладать рисунок (пример: Blame Цутому Нихея) или речь, раскрывающая туго завязанный сюжет (пример: Death Note Такеси Обаты и Цугуми Обы). Если текст окончательно берет верх над графикой, получается то, что японцы называют термином «легкая новелла», light novel – богато иллюстрированный рассказ или роман. Теперь зададимся вопросом: как перенести комикс на экран компьютера? Логично было бы добавить звуковые эффекты и заставить машину саму переходить от одного кадра к другому (вспомните Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel для PSP). Как перенести «легкую новеллу» на экран компьютера? Вывести на дисплей картинку фона, поставить персонажей, пустить внизу текст... И это именно то, что вы увидите в японских инте-

ОН РУССКИЙ, ЭТО МНОГОЕ ОБЪЯСНЯЕТ

Одинокая пока попытка российских разработчиков выступить на поле «писишных» интерактивных новелл – предельно короткая, скучная и скудно оформленная «Книга мертвых: потерянные души» крохотной студии I Turned into a Martian!, изданная компанией «Полет навигатора». Графически эта «интерактивная повесть ужасов» почти не уступает столпам жанра десятилетней давности, но проект хоронит «мыльная» мелодраматика дамского романа и тот факт, что игра состоит всего из трех десятков отдельных картинок и практически лишена озвучки. Соотечественники традиционно халтурят даже в жанре, где солидный проект сделать проще простого.

— Валерий Корнеев

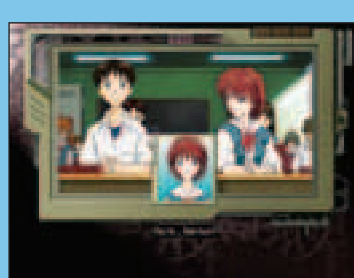






Girlfriend of Steel (1998)

Girlfriend of Steel (или, как ее еще называют, Neon Genesis Evangelion: Iron Maiden) – пожалуй, самая известная в нашей стране интерактивная новелла. Своей популярностью она обязана не только той любви, которую Россия питает к культовому меха-сериалу «Евангелион» Хидеаки Анно, но и собственным художественным достоинствам. Girlfriend of Steel выходит за рамки жанра интерактивной новеллы и превращается в еще один, дополнительный эпизод аниме: все реплики озвучены актерами, работавшими над сериалом, за кадром звучит любимый саундтрек, а сюжет о Мане Кирисиме, новой однокласснице детей-пилотов, идеально вписывается в событийную канву сериала. Вам даже не нужно проматывать текст: игра идет сама, лишь изредка давая вам право выбора. Запускайте Girlfriend of Steel, откидывайтесь на спинку кресла и наслаждайтесь двадцать седьмой, слегка интерактивной серией «Евангелиона».



ВЫ ВИДИТЕ СКРИНШОТЫ С ПЕРЕВЕДЕННОЙ ЛЮБИТЕЛЯМИ ВЕРСИИ ИГРЫ.



В ОДНОМ ИЗ КОРИДОРОВ NERV ЖДЕТ МГНОВЕННЫЙ GAME OVER ОТ ВСТРЕЧИ С ГЕНДО ИКАРИ В ПЛОХОМ НАСТРОЕНИИ.



ПОСТАНОВКА СЦЕН И НАКАЛ СТРАСТЕЙ НИЧУТЬ НЕ УСТУПАЮТ СЕРИАЛЬНЫМ.

Girlfriend of Steel 2 (2005)

Вторую часть Girlfriend of Steel ждали, затаив дыхание: неужели еще один «потерянный эпизод»? Нет, все оказалось иначе. Ни художников, ни актеров, работавших над «Евангелионом», десять лет спустя собрать не удалось, поэтому Gainax сделал ход конем. Действие Girlfriend of Steel 2 происходит в альтернативной реальности из 26-го эпизода аниме: дети ходят в школу, Мисато – их любимая учительница, а Рицуко – школьная медсестра. От былой «Евы» здесь осталось одно название: и нарисовано как-то странно, и озвучено непривычно, по-новому, и характеры героев какие-то не такие, а уж юмора – через край (один Синдзи в костюме Робокопа чего стоит). У Girlfriend of Steel 2 не существует любительского перевода на английский… да не очень-то и хотелось. Первая часть гораздо интереснее.



В АЛЬТЕРНАТИВНОЙ ВСЕЛЕННОЙ НЕКОТОРЫЕ ПЕРСОНАЖИ МОГУТ ОСУЩЕСТВИТЬ ТО, О ЧЕМ ДАВНО МЕЧТАЛИ…



ИГРА ВНЕШНЕ РАЗИТЕЛЬНО ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ «ЕВАНГЕЛИОНА». ХОТЯ ИМЕННО ЭТА СЦЕНА ПРИШЛАСЬ БЫ К МЕСТУ В ПОСЛЕДНИХ СЕРИЯХ.



А СИНЕВОЛОСЫМ ДЕВОЧКАМ РАЗРЕШАЕТСЯ ХОДИТЬ В РАЗНЫХ ПЛАТЬЯХ И ГОВОРИТЬ ЦЕЛЫМИ ПРЕДЛОЖЕНИЯМИ.

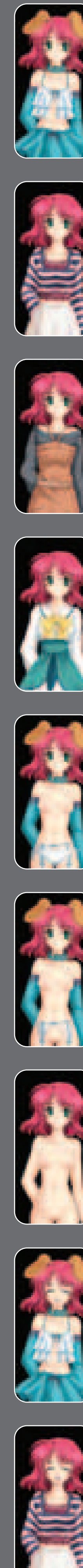












Bible Black (2000)

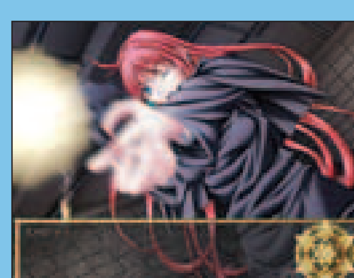
Классика жанра. Bible Black – одна из самых успешных порно-новелл последнего времени, ставшая основой сразу для четырех (!) хентайных OVA-сериалов. Уверены, что многие заграничные любители «клубнички» и не подозревают, что их любимая «Черная Библия» началась именно с компьютерной интерактивной книги. Вы играете за студента, который попадает в зловещую школу, где клуб магии и колдовства каждый день проводит богомерзкие обряды и распутные оргии. Уникальный настрой, огромное количество сюжетных развилок и напряженный (кроме шуток!) сюжет сделали игре имя в Японии… где она так и осталась. Англоязычной версии на сегодняшний день не существует.



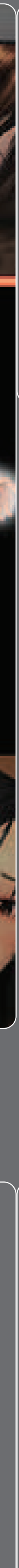
КАК И ПОДАВЛЯЮЩЕЕ БОЛЬШИНСТВО ИГР ЭТОГО ЖАНРА, BIBLE BLACK НАЧИНАЕТСЯ СО СЦЕНЫ ПРОБУЖДЕНИЯ ГЕРОЯ.



ПО ХОДУ СЮЖЕТА ЧАСТО ВСПЛЫВАЕТ ВЫБОР: ЧТО ВЫ ХОТИТЕ СДЕЛАТЬ С ГОЛОЙ ЖЕНЩИНОЙ ПОД ПРОСТЫНЕЙ?

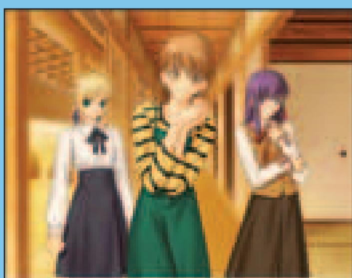


ОСТРЫЙ, ТРАГИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ – ОДНА ИЗ ПРИЧИН УСПЕХА BIBLE BLACK.

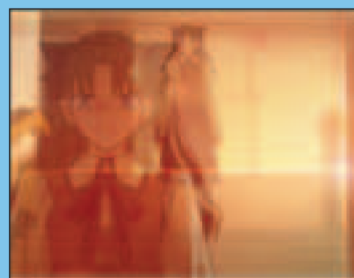


Fate/Stay Night (2004)

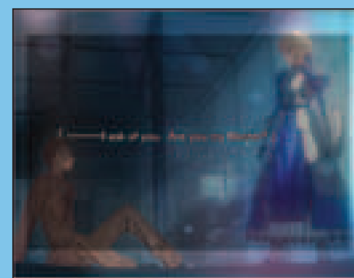
Показ телевизионного аниме-сериала Fate/Stay Night как раз закончился в июне, и широкие народные массы энтузиастов успели полюбить эту мистическую вселенную от TYPE-MOON – успешной компании, о которой мы расскажем подробнее в следующем номере. Как и многие другие сериалы, «Фейт» начал жизнь именно в виде интерактивной книги для PC. Ее демонстрационную версию, переведенную на английский язык, можно скачать по адресу http://www.insani.org/fate.html – это хороший пример «боевой» фантастической новеллы с традиционными для японцев персонажами, которые так и просятся в кадры аниме или на страницы комикса.



В ОРИГИНАЛЬНОМ FATE/STAY NIGHT БЫЛИ (О УЖАС!) НЕПРИСТОЙНЫЕ СЦЕНЫ.



ДВИГАЯ ПОЛУПРОЗРАЧНЫЕ СПРАЙТЫ ПО ЭКРАНУ, АВТОРЫ СОЗДАЮТ ПРОСТЕНЬКУЮ АНИМАЦИЮ.



ИНТЕРАКТИВНАЯ НОВЕЛЛА – СПЛАВ ЛИТЕРАТУРЫ, КОМИКСА, АНИМАЦИИ И ЖИВОПИСИ.

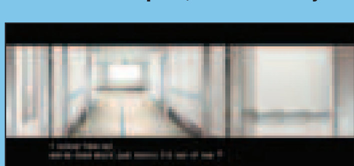
Знаете ли вы, что на PC вышли...

Resident Evil	(1997)
Virtua Fighter 2	(1997)
Final Fantasy VII	(1998)
The House of the Dead	(1998)
Resident Evil 2	(1999)
Final Fantasy VIII	(1999)
Metal Gear Solid	(2000)
Resident Evil 3: Nemesis	(2000)
The King of Fighters: Evolution	(2000)
Street Fighter Alpha	(2000)
The House of the Dead II	(2001)
Silent Hill 2	(2002)
Grandia II	(2002)
Guilty Gear X	(2002)
Sonic Adventure DX Director's Cut	(2003)
Metal Gear Solid 2: Substance	(2003)
Breath of Fire IV	(2003)
Silent Hill 3	(2003)
Sonic Heroes	(2004)
Silent Hill 4: The Room	(2004)
Crazy Taxi 3: High Roller	(2004)
The House of the Dead III	(2005)
Dynasty Warriors 4	(2005)
Guilty Gear Isuka	(2005)
Devil May Cry 3: Special Edition	(2006)
Resident Evil 4	(осенью 2006 года)

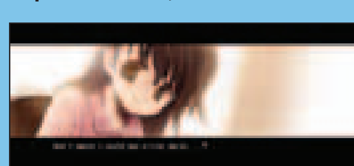


Narcissu (2005)

Блестящая PC-новелла, которая дает отличное представление о феномене в целом. В Narcissu вообще нет геймплея, и за всю игру вам не встретится ни одной сюжетной развилки. Это больше, чем просто интерактивная книга: автор Томо Катаока воздействует на читателя не только текстом, но также музыкой и графическими образами. Это трогательная история двух тяжело больных молодых людей, сбежавших из госпиталя. Персонажи появляются в кадре лишь несколько раз за игру, в ключевые моменты, а настроение задает негромкая музыка и простые чувства героя, описанные от первого лица. Приятно сознавать, что остались еще в Японии люди, для которых любовь, искусство и светлые чувства значат больше, чем порнография с глазастыми школьницами. Narcissu – некоммерческий проект, созданный на бесплатном движке. Автор одобрил создание бесплатной англоязычной версии; если вас не пугает размер в 90 мегабайт, ее можно свободно скачать с http://narcissu.insani.org.



КАРТИНКИ НА НЕБОЛЬШОМ ЭКРАНЕ ЧАСТО ПОВТОРЯЮТСЯ И НЕ ПРИВЛЕКАЮТ ВНИМАНИЯ.



ПЕРСОНАЖЕЙ НОВЕЛЛЫ ВЫ ВИДИТЕ ВСЕГО НЕСКОЛЬКО РАЗ.

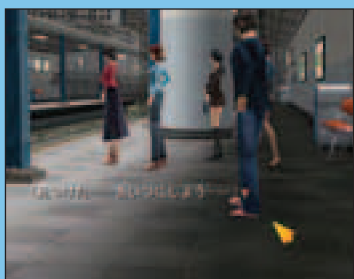


СДЕЛАВ ПОЛШАГА ОТ КНИГИ К КОМИКСУ, ИНТЕРАКТИВНЫЕ НОВЕЛЛЫ ОСТАНОВИЛИСЬ НА ПОЛПУТИ И СВЕРНУЛИ В СТОРОНУ.

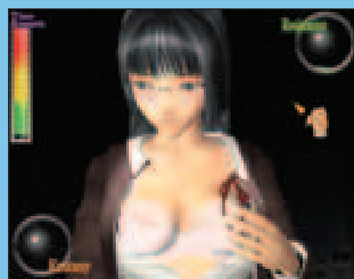
рактивных новеллах, которые часто и ошибочно называют текстовыми квестами. Из-за понятной избирательности наших пиратов и американских издателей в обществе сложилось в корне неверное мнение, что эротика, порнография и девочки с большими глазами – обязательные атрибуты интерактивных новелл (как в свое время было и с аниме). Это не так. Есть новеллы ужасов и приключенческие новеллы, романтические рассказы и даже «звуковые» приключения, где ведущая роль отводится музыке. Многие интерактивные новеллы нельзя даже назвать «интерактивными» – просто потому, что в них нет развилок, где игрок мог бы выбрать вариант развития событий. Их нужно читать, как обычные книги с картинками. К слову, интерактивные книги с сюжетными развилками писатели придумали еще в конце семидесятых годов, за несколько лет до появления IBM PC. Написать свою интерактивную новеллу не сложнее, чем написать книгу: в Сети полно бесплатных движков, вроде ONScripter (http://ogapee.at.infoseek.co.jp/onscripter.html) – правда, чтобы разобраться с настройками, неплохо бы владеть японским языком. Благодаря этому вокруг интерактивных новелл возникло целое фанатское движение, подобное, например, фэн-сообществу любителей модов. Подобно лучшим модам, самые популярные интерактивные новеллы становятся самостоятельными продуктами, позже порождая комиксы и аниме-сериалы «по мотивам» (примеров – море: это Kimi ga Nozomu Eien и D.C. ~Da Capo~, SHUFFLE! и To Heart, Demonbane и Yami to Boshi to Hon no Tabibito). И, как и моды, бесплатные и любительские интерактивные новеллы существуют только на PC; на консолях же выходят, как правило, только коммерческие и основанные на успешных аниме-сериалах игры. Стоит также заметить, что абсолютно все производители консолей не терпят эротику и порнографию, что поэтому известны случаи, когда разработчики выпускали специальные «чистые» версии своих романтических приключений специально для приставок (в качестве примеров можно назвать Kanon или Air).

Interact Play (2000)

Первый симулятор насильника в нашем мини-обзоре и одно из самых ранних творений Illusion, которое еще можно где-то достать. «Игровая» графика – ниже плинтуса, а «геймплей» в сценах преследования в режиме FPS должен быть запрещен как унижающий честь и достоинство игрока. То же, что нам предлагают в «постельных сценах», сделано из рук вон плохо (зато развратно и пошло) – нужно часами водить мышкой взад-вперед, симулируя петтинг, эрекцию, поллюцию, фелляцию, ипсацию, пенилинкцию и другие сложные слова. Сможете ли вы найти в прошлом предложении два термина с одинаковым значением?



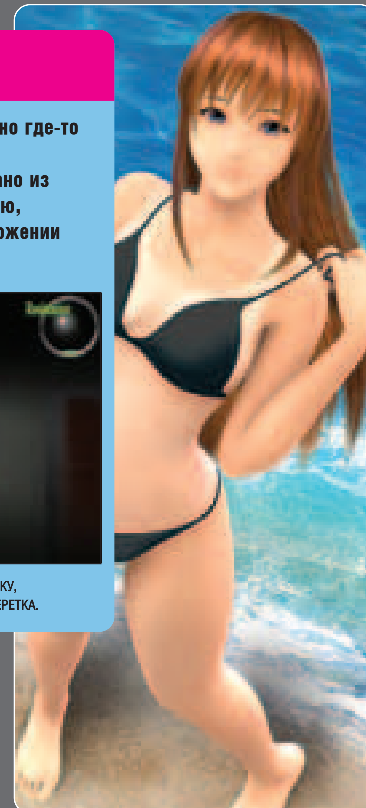
ПЛОХАЯ ГРАФИКА?
ВЫ ЕЩЕ НЕ ВИДЕЛИ ИХ ЛИЦА.

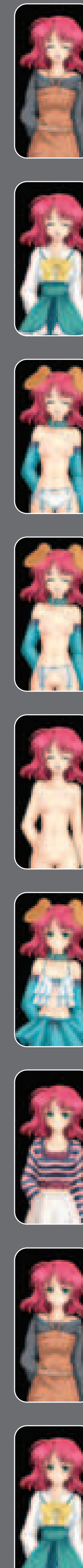


В ТЕ ДАЛЕКИЕ ВРЕМЕНА СПЕЦИАЛИСТЫ ILLUSION ЕЩЕ НЕ ВНЕДРИЛИ ПОДДЕРЖКУ ТЕХНОЛОГИЙ «КРАСНЕЮЩИЕ ЩЕКИ», «БЕГАЮЩИЕ ГЛАЗКИ» И «ПРЫГАЮЩИЕ СИСЬКИ».



НИЧТО ТАК НЕ КРАСИТ ДЕВУШКУ,
КАК ПРИКЛЕЕННАЯ К ВОЛОСАМ БЕРЕТКА.









Хочу! Все это! Немедленно!

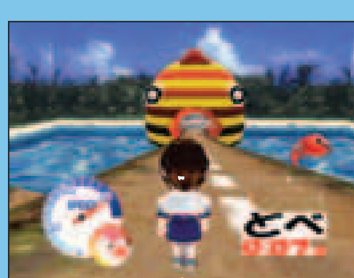
Компания Illusion славна не только своими фантастическими играми, но и заботой о клиентах. На страничке http://www.illusion.jp/download/index.html собраны видеоролики и демо-версии всех последних разработок. Будьте осторожны, наши пытливые читатели: страница на японском языке, но промахнуться мимо больших и ясно обозначенных кнопок «Download» невозможно. О том, как запускать японские программы на обыкновенном российском персональном компьютере, мы расскажем в следующем номере. Кстати, поскольку сама Illusion не лицензирует игры для заграничного издания, то их распространение за пределами Японии не считается прямым нарушением авторского права. Мы вам об этом не говорили, но продукция Illusion в сетевых клубах энтузиастов-хентайщиков популярнее, чем аниме про школьниц. Т-с-с!

Des Blood Racing (2001)

История вопроса: Des Blood 4 – очень старая и больная на голову «ролевая» игра от того же производителя. Не будем углубляться в детали: просто поверьте нам, она ужасна. Но Des Blood Racing – это что-то за гранью добра и зла. Это (внимание!) гонки на движке ролевой игры. И выглядит это чудо ровно настолько идиотски, насколько дико звучит его жанровое определение. Des Blood Racing подозрительно отсутствует в каталоге продукции на официальном сайте Illusion. Мы их понимаем. Этой игры можно только стыдиться.



СЫНУЛЬКА ПРОДЮСЕРА СДЕЛАЛ ТРЕХМЕРНУЮ ГОНКУ,
И ТЕПЕРЬ ЕЕ ПРОДАЮТ ЗА ДЕНЬГИ.



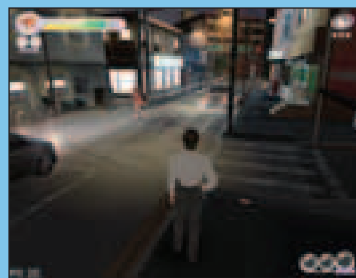
ЗАЩИТА ОТ ЭПИЛЕПТИКОВ. НА ВЫХОДЕ ИЗ ЭТОГО ТОННЕЛЯ
ОНИ ПАДАЮТ СО СТУЛЬЕВ И БЬЮТСЯ В КОНВУЛЬСИЯХ.

Спросите любого подлинного знатока «хентайных» игр об Illusion, и он ответит, что это перл творения, жемчужина в болоте рисованной порнографии, образец для подражания, трансцендентное единство апперцепции и просто прекрасная фирма. Умолчать о ней в рассказе о японском PC-рынке, невозможно. Игры этой компании редко попадают на страницы журналов, а когда попадают, то проходят в рубрике курьезов. Illusion прославилась целым рядом совершенно больных, необъяснимых, непонятных, извращенных, но – трехмерных эротических игр. Ни одна другая компания на рынке не смогла найти в себе силы на то, чтобы сделать более-менее пристойный 3D-движок, и только Illusion клепает эротические развлечения стахановскими темпами. Все ее продукты за последние лет пять собраны на одном и том же легко узнаваемом движке, во всех практически отсутствует геймплей, а сюжетная завязка такая, что в приличном обществе и рассказать стыдно. Каждая вторая игра обязательно включает в себя насилие над женщинами в той или иной форме (от которого, подразумевается, игрок дол-

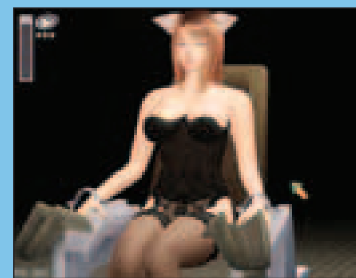
жен получать удовольствие). Можно сколько угодно ругать российскую игровую индустрию, но, по крайней мере, у нас не делают игр, где нужно выслеживать официанток, затаскивать их в кусты и насиловать. Может, наши еще не догадались? Или именно благодаря таким играм в Японии один из самых низких уровней преступности в мире? Расследование причин феномена оставим другим.
Мы – всего лишь игровой журнал, и мы констатируем факт: трехмерная порнография в извращенных формах в Японии продается, и продается неплохо. С каждой игрой от Illusion идет предупреждение: детям до восемнадцати ни-ни. На официальном сайте – стыдливая отписка для похотливых иностранцев: «Простите, но мы распространяем игры только на территории Японии. Мы будем рады, если вы найдете возможность приобрести и использовать наши продукты на территории Японии». Можно презирать японцев за эти игры, можно обожать, но промолчать об играх от Illusion невозможно.
Это тоже часть правды о японских играх для PC.

Biko 3 (2004)

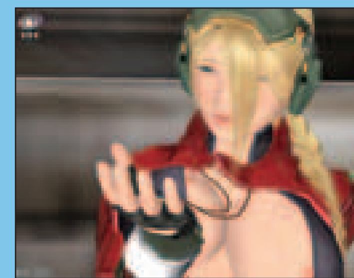
Надо же, второй симулятор насильника (и, если верить нумерации, третья игра в сериале). Отличается от Interact Play другим набором сочных дорочек и продвинутой системой преследования: главный герой остался похожим на чурбан, но научился прятаться в урнах и за заборами. Остальное, включая инсацию и пенилинкцию, за четыре года не изменилось ни на йоту и осталось точно таким же бессмысленным и тщетным.



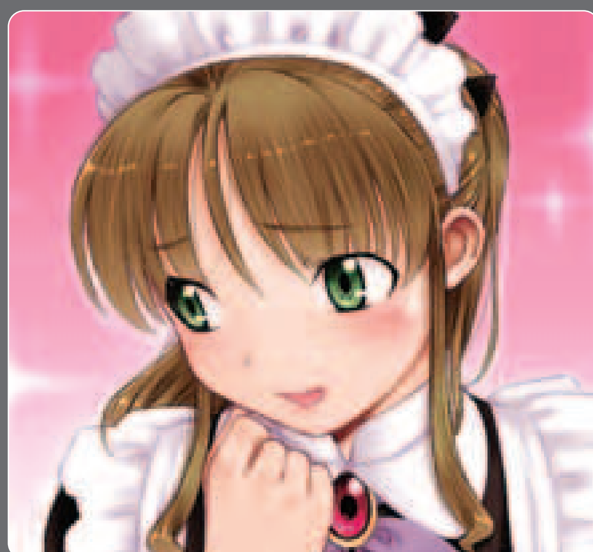
ДРУЗЬЯ, ЭТО ЖЕ СИМУЛЯТОР НАСИЛЬНИКА. ВАМ НЕ КАЖЕТСЯ, ЧТО С МИРОМ ЧТО-ТО НЕ ТАК?



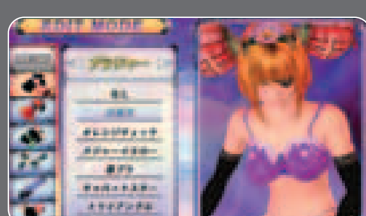
С НЕЙ МЫ ТОЖЕ БУДЕМ. «ИГРАТЬ».

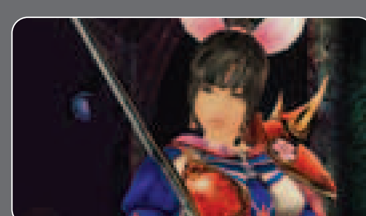


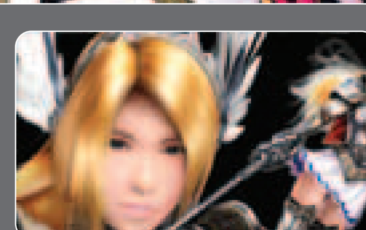
АМЕРИКАНКУ ЛЕГКО УЗНАТЬ ПО БОЛЬШИМ... ТО ЕСТЬ, ПО ЦВЕТУ ВОЛОС, КОНЕЧНО.







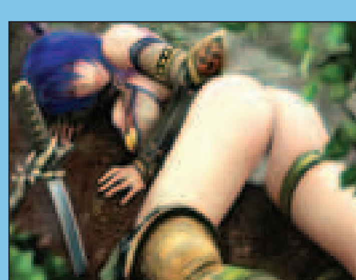






Battle Raper 2 (2005)

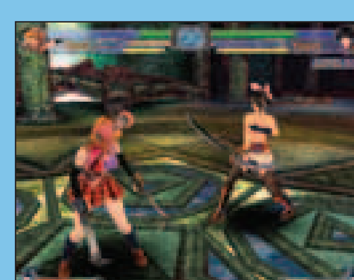
Вот она, звезда в каталоге Illusion и, бесспорно, лучшая игра компании. Это файтинг, где мечи в самом деле разрезают одежду, а суперудары лишают противника сначала блузки, а потом юбки и белья. Кроме того, костюмы девушек перед боем можно настраивать, как удобно, наряжая красавиц на свой вкус, словно в последнем Tekken. Идея – блестящая, реализация – из рук вон плохая. Одиночная кампания вызывает зевоту на третьей минуте игры, а боевой движок не выдерживает никакой критики. Большей несуразицы в жанре файтингов найти невозможно. Но какая идея! Какая физика сисек!



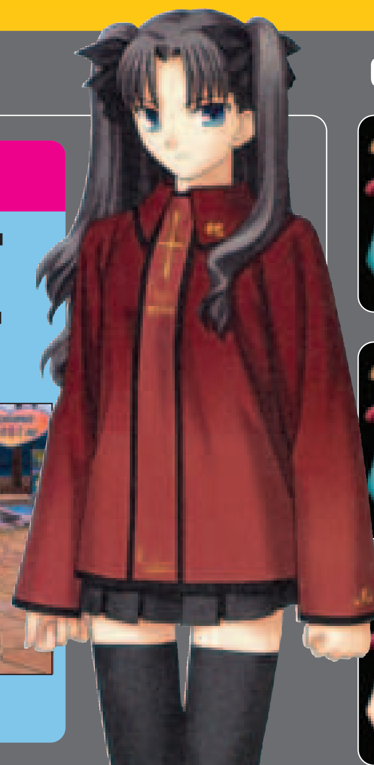
ДЕВУШКА! ГОТОВ ПОКЛЯСТЬСЯ, Я ВИДЕЛ ВАС В КАКОЙ-ТО СОВСЕМ ДРУГОЙ ИГРЕ!



МОЖНО ОДЕТЬ ГЕРОИНЮ НА СВОЙ ВКУС. ИЛИ РАЗДЕТЬ НА СВОЙ ВКУС.

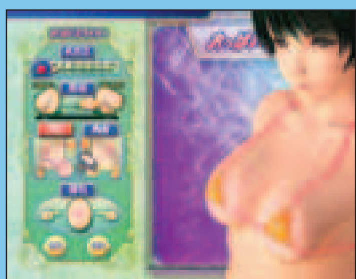


КРАСАВИЦА СЛЕВА ИСПОЛЬЗУЕТ ДВУРУЧНЫЙ МЕЧ. ИНОГДА ЕЙ ПРИХОДИТСЯ БРАТЬСЯ ЗА РУКОЯТЬ ДВУМЯ РУКАМИ. И ТОГДА...

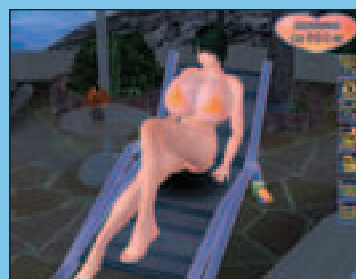


Oppai Slider (2005)

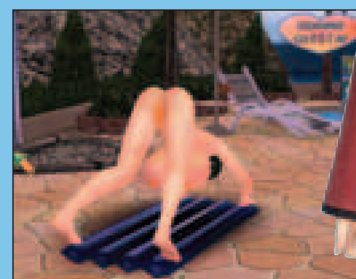
Одна из последних разработок Illusion – симулятор женской груди или, в просторечье, сисек. В начале игры нужно пройти все стадии «генерации персонажа»: выбрать рост, объем, цвет, пышность и еще десяток аэродинамических параметров. Когда персонаж создан, девушку нужно водить по пляжу и… и, в общем, все. Тайные геймплейные глубины этой фантастической игры, видимо, останутся непознанными. Здесь нет ничего, кроме традиционных для компании дешевых и глупых мини-игр, но зато физика груди даст фору самой сисястой игре планеты – Dead or Alive 4. Кстати, в комплекте с коллекционным изданием игры идет мочалка в форме… как вы думаете, чего?



РЕДАКТОР СИСЕК. ЧТО БЫ ВЫ НИ ДЕЛАЛИ, ОНИ ВСЕ РАВНО БУДУТ ВЫГЛЯДЕТЬ ПРОТИВОЕСТЕСТВЕННО.



ТЕСТ OPPAI SLIDER ПОКАЗАЛ, ЧТО ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ НАШЕГО КОМПЬЮТЕРА – 24 СИСЬКИ В СЕКУНДУ.



МЫ НЕ СМОГЛИ ПРИДУМАТЬ ОСТРОУМНЫЙ КОММЕНТАРИЙ К ЭТОЙ КАРТИНКЕ.

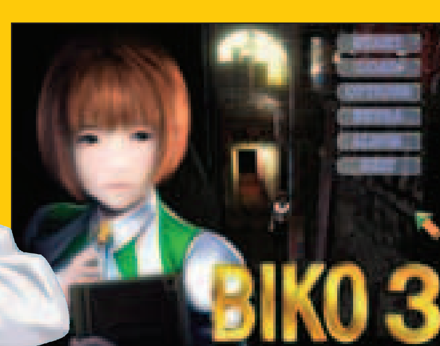


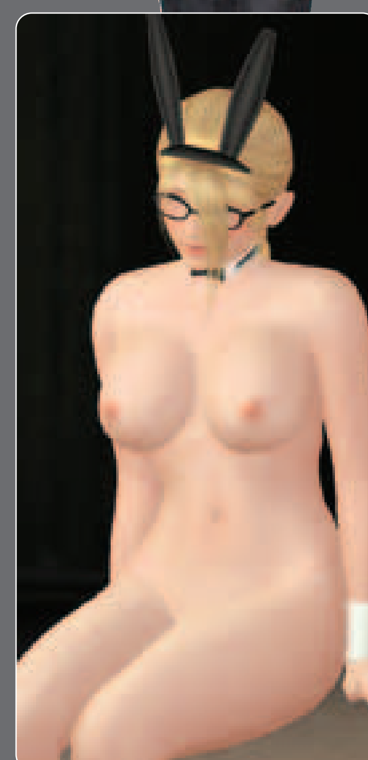


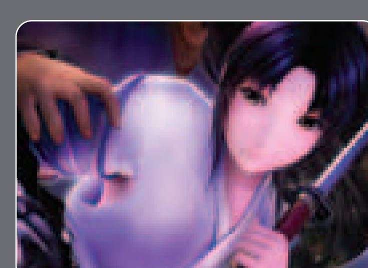
Хочу! Все это! Немедленно! И на английском!

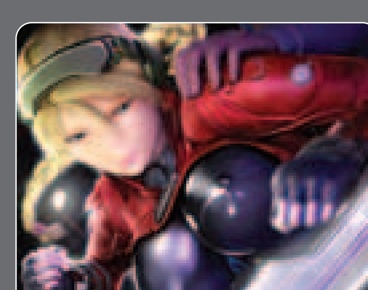
Разобраться в интерфейсе японской игры – задачка не для средних умов. Самые слабые ломаются еще на программе-конфигураторе: угадать, что скрывается за той или иной опцией, можно только методом тыка. В последние годы благодаря волшебству Интернета игры от Illusion достигли англоговорящих стран, где толстые и необщительные, но очень увлеченные отаку взялись за дело. Не для всех, но для многих игр от Illusion были созданы патчи-переводчики, которые заменяют японский текст на английский. Для других существуют модифицированные исполняемые файлы, которые позволяют без проблем запустить игру на версии Windows, отличной от японской. И абсолютно для всех игр можно найти сохранения, которые без всякого труда откроют все эротические сцены, костюмы и персонажей. Нужно только хорошенько поискать.

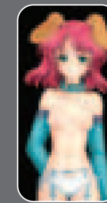
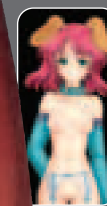
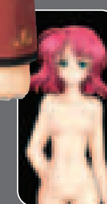
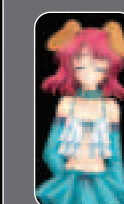




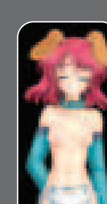
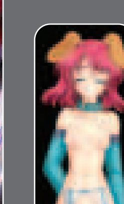








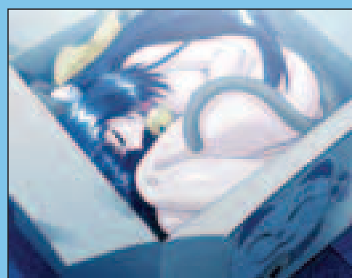



Время от времени японские PC-игры появляются и на американском рынке. Чаще всего это порты известных, но немного устаревших консольных хитов, вроде Metal Gear Solid 2: Substance, Devil May Cry 3 или Resident Evil 4. Под брюхом таких китов, как Konami, Capcom и Namco найдется место для рыбешки помельче, которая не гнушается работать с настоящими японскими играми – теми, что создавались не «на экспорт», а для внутренней аудитории. Пионер этого бизнеса – компания JAST USA (http://www.jastusa.com), основанная еще в середине девяностых. Тогда они начинали с перевода игр для MS-DOS (которые, кстати, можно купить и сейчас в сборнике JAST USA Memorial Pack). За десять лет продукция компании совсем не изменилась: как раньше выпускали эротические интерактивные новеллы, так и сейчас, разве что разрешение картинки возросло с 320x240 до 800x600. По сути дела, американский издатель только переводил текст и адаптировал игру для англоязычных операционных систем: графика и озвучка оставались оригинальными. По иронии судьбы, лучшей игрой JAST USA считается древняя как мир True Love – симулятор знакомств, совмещенный с ролевой игрой. В True Love вы управляете распорядком дня лирического героя: выбранные занятия влияют на развитие характеристик, а целей, как в жизни, много: сдать экзамены, погулять с друзьями, в пятницу не забыть пойти в кино. Дело осложняется тем, что разным представительницам прекрасного пола нравятся разные мужчины. Так что, если вы недостаточно часто ходили в качалку, о чемпионке по плаванью можно забыть... зато всегда есть шанс встретить прекрасную незнакомку просто по дороге в школу. В последние годы JAST USA, не забывая об обычных играх про девочек, решила опробовать новый рынок «яойных» игр о крепкой мужской дружбе. Крупные конкурирующие издательские дома G-Collections (http://www.g-collections.com) и Peach Princess (http://www.peach-

Let's Meow Meow!

Издатель: G-Collections

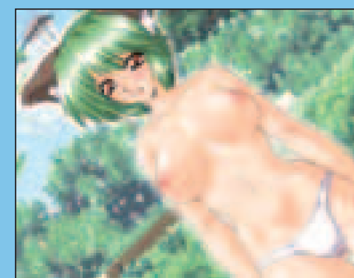
Жил да был мальчик Ибуки. Очень он любил кошек. Не мог пройти мимо голодного котенка, чтобы не погладить и не приласкать (еды, гад такой, не давал). Надоело это Великому кошачьему богу, явился он к Ибуки во сне и молвит человеческим голосом: «Козел, запарил уже. Что хошь сделаю, только от кошек моих отстань, да?». Ибуки, не будь дурак, заказал девушку-кошку в бессрочное пользование. Вместе с ней через дырку в пространственно-временном континууме засосало девушку-зайчиху, девушку-полицейскую, девушку-робота… Так что теперь Ибуки предстоит промотать очень много текста, чтобы выяснить, какая из них станет ему женой (а какая любовницей).



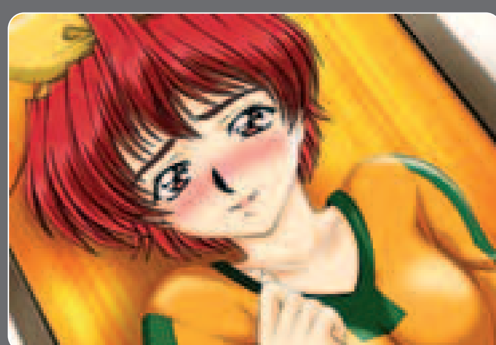
СЮЖЕТ: РОБКИЙ ЮНОША ПОЛУЧАЕТ ПО ПОЧТЕ ДЕВУШКУ-КОШКУ...

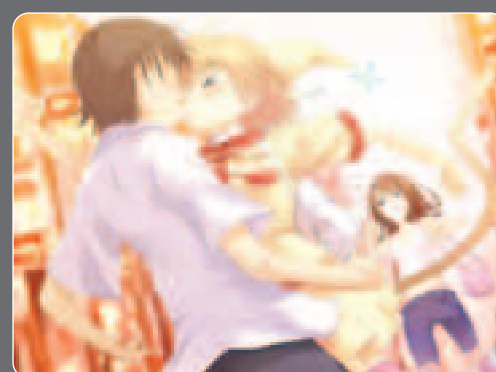


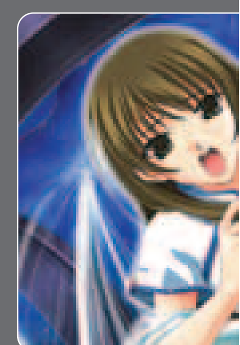
...ПОТОМ УЧИТ ЕЕ НОСИТЬ ТРУСЫ, ХОДИТЬ ПО МАГАЗИНАМ И ГОВОРИТЬ «НЯ!»...

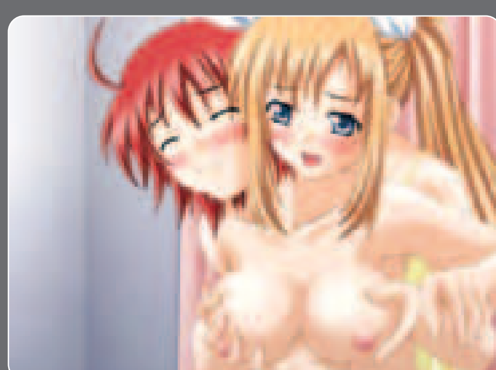


...ОНИ ВЛЮБЛЯЮТСЯ И ЖИВУТ ДОЛГО И СЧАСТЛИВО. КОНЕЦ.

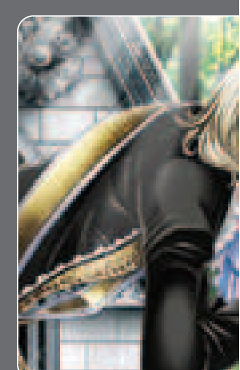








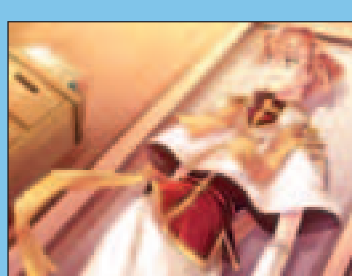




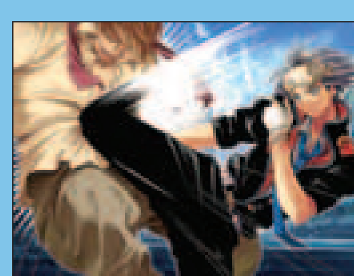
Absolute Obedience – Zettai Fukuju Meirei

Издатель: JAST USA

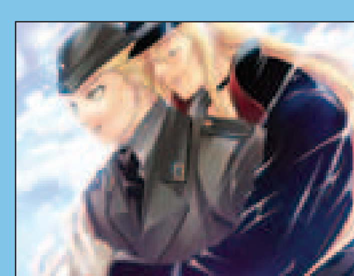
Специалисты относят эту игру к жанру BxB (Boy x Boy), в то время как обычные гаремные симуляторы записывают в BxG (Boy x Girl). Суть от этого нисколько не меняется, только роль девушек здесь исполняют женственные юноши. В Absolute Obedience герой обращается в агентство по решению любых проблем… не зная, что там принимают только оплату «натурой». Вот, в общем, и весь сюжет. Смысла в нем не больше, чем в играх про девочек, зато эта рассчитана на несколько другую, женскую аудиторию. Говорят, им такое нравится.



СЮЖЕТ: РОБКИЙ ЮНОША ПОПАДАЕТ В ЭЛИТНУЮ АКАДЕМИЮ К СТРОГИМ УЧИТЕЛЯМ...

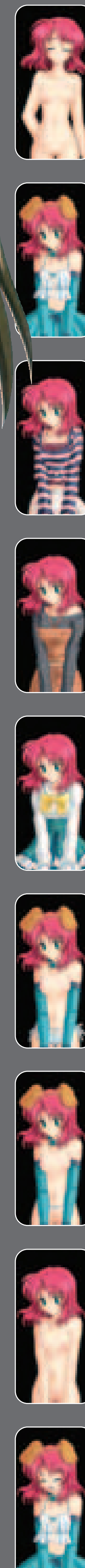


...ПОТОМ ЗНАКОМИТСЯ С ПРЕКРАСНЫМИ ОДНОКУРСНИКАМИ...



...ОНИ ВЛЮБЛЯЮТСЯ И ЖИВУТ ДОЛГО И СЧАСТЛИВО. КОНЕЦ.

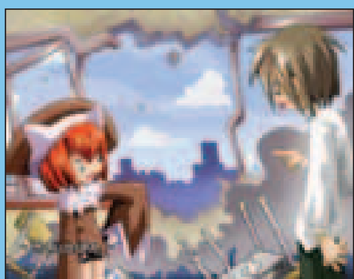




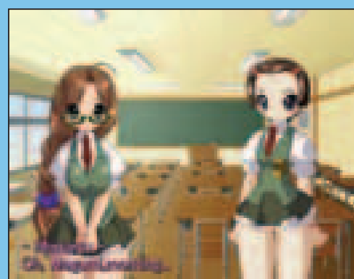
Tea Society of a Witch

Издатель: Hirameki International

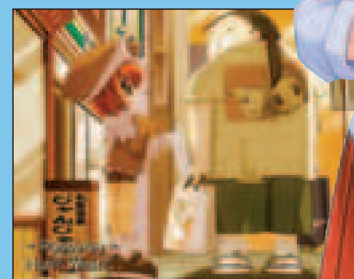
А компания Hirameki International пошла другим путем и выпускает в серии AnimePlay игры для DVD-плееров. Их владельцам приходится мириться с некоторыми ограничениями: например, с отсутствием сохранений и отсутствием регулятора относительной громкости звука и музыки. Все релизы AnimePlay начисто лишены какого-либо намека на эротику или порнографию (наверное, именно поэтому серия быстро протянула ноги). В Tea Society of a Witch к герою из волшебного мира прибывают три студентки, посланные изучать жизнь людей. И хотя тащить в кровать здесь никого не нужно, в зависимости от концовки вы можете либо подружить миры людей и волшебников, либо, наоборот, поссорить их.



СЮЖЕТ: РОБКИЙ ЮНОША ЗНАКОМИТСЯ С ВОЛШЕБНИЦЕЙ...

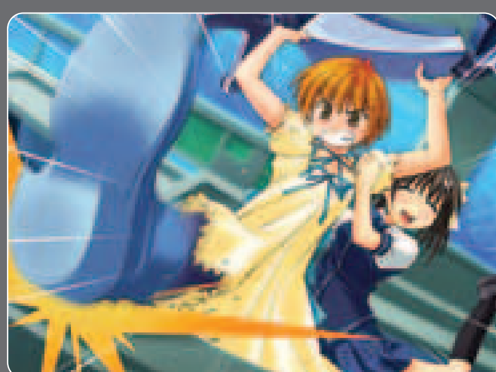


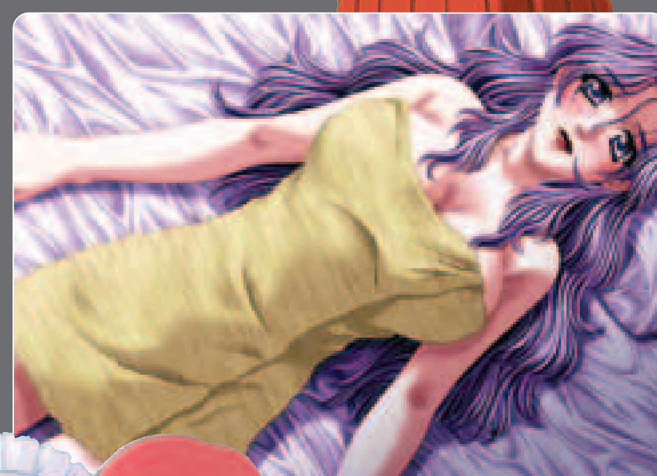
...ПОТОМ ВСЕ ИДУТ В ШКОЛУ...



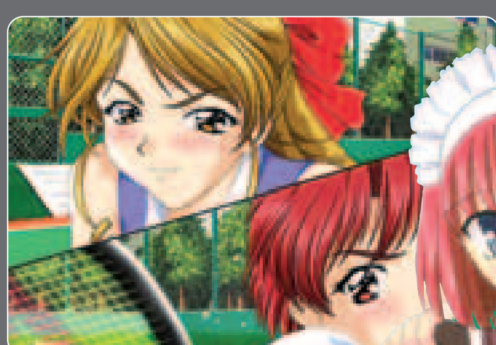
...ОНА БРОСАЕТ ЕГО И ВЛЮБЛЯЕТСЯ В АНИМЕШНИКА. КОНЕЦ.















princess.com) пока на мальчиков не заглядываются, но обкатывают систему онлайн-дистрибуции японских PC-игр по всему миру. Сегодня каждый владелец пластиковой карты может приобрести в Сети японские эротические интерактивные новеллы на английском языке, скачать и играть в свое удовольствие. Причем такая покупка обойдется значительно дешевле, чем приобретение и пересылка обычного CD или DVD-диска. Также нельзя не заметить, что ассортимент японских PC-игр на английском языке оставляет желать много лучшего: переводятся, как правило, середнячки, выпущенные в Японии несколько лет назад, – лицензии на них стоят сущие копейки. В ближайшем будущем ситуация не изменится: уж слишком мал этот специфический рынок. Выход, друзья, опять один: учить японский язык.

Есть такое слово «додзинси». Так называются комиксы-«фанфики», нарисованные с использованием чужих персонажей в нарушение авторских прав и изданные смехотворным тиражом на деньги автора. Корпоративные издатели сквозь пальцы смотрят на рынок «додзинси» – дескать, пусть дети балуются. Пользы от них нет, но и вреда тоже. Так вот, культура додзинси давно вышла за пределы комиксов: сцена кустарных PC-игр в Японии цветет пышным цветом. На приставках никогда не выходила ни одна игра- «додзинси»: ни Sony, ни Nintendo не рискнет нарушать чужие копирайты. А энтузиасты знай себе ваяют игры про известных персонажей, часто скрещивая разные вселенные или перевирая сюжетные линии, и продают свои творения небольшими тиражами на специальных слетах и через Сеть. Эти игры бывают самых разных жанров и категорий и, вы не поверите, многие из них по качеству графики и геймплея ничуть не хуже коммерческой продукции. Кроме того, многие авторы таких игр публикуют в Сети бесплатные бета-версии. ■



Eternal Fighter Zero

Разработчик: Twilight Frontier

Онлайн: http://www.tasofro.net/efz/index.html

Файтинг про девочек! Все героини Eternal Fighter Zero заимствованы из относительно популярных гаремных комиксов, аниме или игр (из которых за пределами Японии более-менее известны только AIR и Kanon). Однако Eternal Fighter Zero прославилась не девочками, а глубоким геймплеем, богатой подборкой бойцов с совершенно разными стилями боя, сложными комбо и системой убийственных «овердрайвов» – словом, всем, за что любят коммерческие файтинги. В папке с игрой можно найти и утилиту для попиксельного редактирования спрайтов героинь, с помощью которой можно сотворить с персонажами все, что угодно. Ни секунды не сомневаемся: это лучшая игра среди всех, упомянутых в нашем спецматериале. Как файтинг Eternal Fighter Zero заслуживает мировой славы, которая ей, к сожалению, никогда не светит. Вот такая несправедливая планета.



...И НИ ОДНОГО МАЛЬЧИКА!



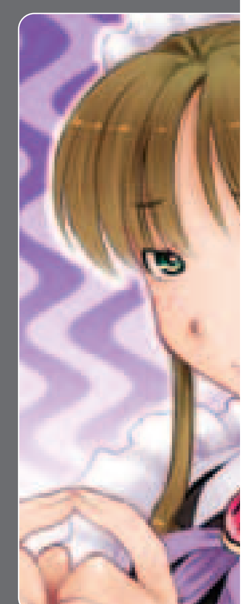
РАЗРЕШЕНИЕ 640Х480 ПРИДАЕТ ИГРЕ ВИНТАЖНЫЙ ВИД.



ТРУДНО ПОВЕРИТЬ, ЧТО ЭТО ФАЙТИНГ. ЕЩЕ ТРУДНЕЕ ПОВЕРИТЬ В ТО, ЧТО ОНА СЕЙЧАС ВЫСТРЕЛИТ.





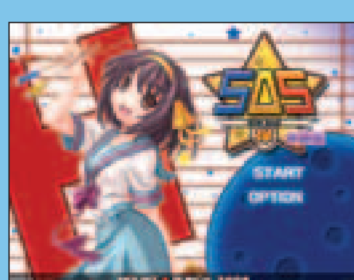


SOS Dan

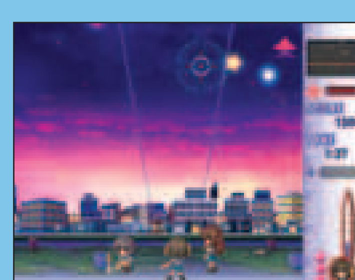
Разработчик: Mount Punch

Онлайн: http://www.hey.ne.jp/~mp/

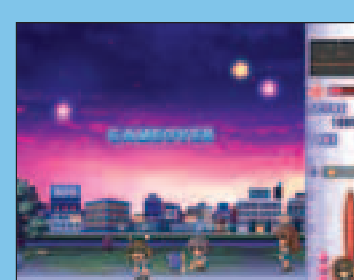
Те, кто следят за перипетиями текущего аниме-сезона, знакомы с взбалмошной героиней сериала The Melancholy of Haruhi Suzumiya. Гиперактивная скандалистка Харухи Судзумия покорила сердца наших зрителей только сейчас, а японцы у нее под каблуком уже несколько лет. Конечно, без любительских игр не обошлось. SOS Dan – игра в жанре... название которого забыто в веках. Игра похожа на Space Invaders: Харухи с пистолетом сбивает падающие на город разноцветные звездочки. Очень мило, живенько, а главное – затягивает похлеще, чем Geometry Wars с Xbox 360. Бесплатная демо-версия – на сайте разработчика.



МНОГИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ХУДОЖНИКИ НАЧИНАЛИ ИМЕННО С ДОДЗИНСИ.



ХАРУХИ СБИВАЕТ ИЗ ПИСТОЛЕТА КОСМИЧЕСКИХ ОСЬМИНОГОВ-ЗАХВАТЧИКОВ.



КАЖЕТСЯ, ВСЕ ЯПОНЦЫ УМЕЮТ НЕ ТОЛЬКО ПРОСТО РИСОВАТЬ, НО ЕЩЕ И ДЕЛАТЬ ПЕРВОКЛАССНУЮ ПИКСЕЛЬНУЮ ГРАФИКУ.

Ele Paper Action

Разработчик: Easy Game Station

Онлайн: http://egs.cug.net/circle/epa.html

Больше жанров, больше направлений! Фанаты Read or Die создали beat'em up во вселенной телевизионного сериала. Вы управляете тремя сестрами одновременно: одна стреляет из лука, другая ставит защиту, третья бьет врагу пяткой в нос. Внимание японцев к деталям потрясает: графика и анимация – пальчики оближешь, системные требования минимальны, спецэффекты профессиональны, а геймплей инновационен (где еще вы управляете тремя героями сразу?). На сайте разработчиков можно скачать не только дему Ele Paper Action, но еще и пробную версию Azubeach, феерического пляжного волейбола по мотивам аниме Azumanga Daioh.

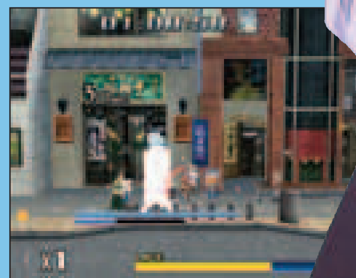




РИСОВАННЫЕ ПЕРСОНАЖИ ЗДЕСЬ НОСЯТСЯ ПО ТРЕХМЕРНЫМ ФОНАМ. ВЫГЛЯДИТ ОТЛИЧНО.



МНОГИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ХУДОЖНИКИ НАЧИНАЛИ ИМЕННО С ДОДЗИНСИ.



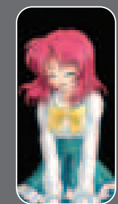
КАМЕРА НЕ ФИКСИРОВАНА, ОНА ТО НАЕЗЖАЕТ НА ГЕРОЕВ, ТО УДАЛЯЕТСЯ.

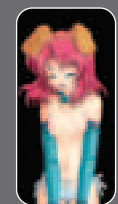






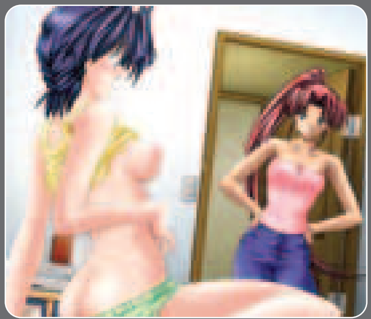






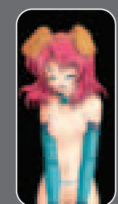
И это только начало!

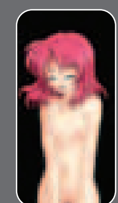
Огромный мир японских игр для персональных компьютеров продолжит раскрывать свои секреты. В следующем номере – вторая часть материала о том, о чем вы всегда хотели узнать, но и не думали спрашивать. Правдивая история JRPG для PC – а вы знаете, что каждую неделю для «персоналок» выходит новая ролевая игра? Краткий обзор бесплатных бета-тестов японских MMORPG – как поиграть рука об руку с настоящими самураями. Кое-что о японских журналах про PC-игры. Скролл-шутеры: жанр, который никогда не выходит из моды. Из грязи в князи: история компании TYPE-MOON, которая начала с любительских PC-игр, а сейчас вышла в профессиональную лигу и выпустила PC-файтинг Melty Blood. Вы все еще думаете, что для PC не делают файтингов? О, вы просто не знаете, где их искать. И на закуску – подробный рассказ о том, где эти игры достать и как их запустить, не устанавливая на компьютер японскую версию Windows. Все это только на страницах «СИ» в уникальном материале, подобного которому не было, нет и не будет.

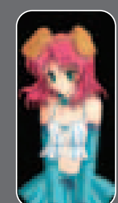


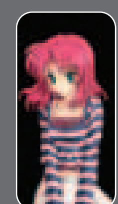


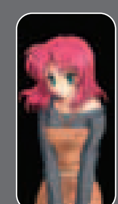












Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Mushiking

Сенсация! Файтинги, скролл-шутеры, танцевальные игры, аниме про ниндзя, гигантские роботы – все это было большой ошибкой. Оказалось, мальчики в возрасте 8-12 лет только и мечтают о том, чтобы натравить боевого колорадского на соседского навозника. Карточная аркадная игра Mushiking, запущенная Sega в 2003 году, покорила Японию. За три года было продано более 160 миллионов карт… при том, что население страны – 130 миллионов человек.

Как и большинство великих открытий, это было сделано случайно. Легко представить, как директора Sega посмотрели на Хироси Уемуру, продюсера Mushiking, когда он предложил сделать «игру о насекомых». Внезапно… сработало. Выяснилось, что боевые жуки – как раз то, что всегда было нужно младшим школьникам. Дети обменивались картами, ходили играть с родителями, слава игры передавалась из уст в уста и, как говорится, «взорвалось». Mushiking – одно из самых ярких аркадных открытий последних лет: за три года было проведено более двадцати тысяч турниров, а Sega исследовала успех игры, создала на его основе «бизнес-модель Mushiking» и выпустила два клона – Dinosaur King (про динозавров) и Oshare Majo: Love & Berry (модная карточная игра для маленьких девочек).
Идея витала в воздухе; сейчас в каждой японской аркаде стоит несколько автоматов с аркадными карточными играми – это, к примеру, ролевая Quest of D или стратегии на базе Gundam и Dynasty Warriors. В последних необходимо управлять войсками, передвигая карты по сен-









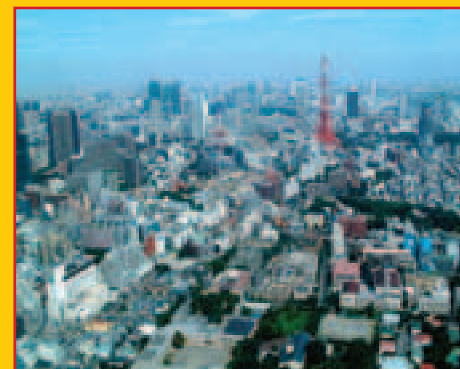
1 НАЗВАНИЯ АТАК И ЧЕМПИОНСКИЙ ПОЯС НАВОДЯТ НА МЫСЛИ О РЕСТЛИНГЕ. 2 ИГРОВОЙ АВТОМАТ ЗАНИМАЕТ СОВСЕМ МАЛО МЕСТА. В ЦЕНТРЕ, ПЕРЕД ЭКРАНОМ – УСТРОЙСТВО СКАНИРОВАНИЯ КАРТ. 3 НА БОКОВОЙ СТОРОНЕ КАЖДОЙ КАРТЫ НАНЕСЕН ШТРИХ-КОД, КОТОРЫЙ РАСПОЗНАЕТСЯ МАШИНОЙ. 4 УПРАВЛЯЮЩИЕ КНОПКИ: «КАМЕНЬ», «НОЖНИЦЫ» И «БУМАГА».

Скорее в номер!



Sega на закрытой выставке анонсировала иную версию аркадного Outrun 2 – теперь с 62-дюймовым широкоформатным HDTV-экраном и новым дизайном. В автомате появится обратная связь: «машину» трясет на кочках и газоне; спереди укреплена мини-камера, которая транслирует ваше лицо на экраны соперников. Перед каждым экраном теперь сразу два сиденья – для водителя и, так сказать, «второго пилота». Если первый не справляется с управлением, контроль над машиной передается соседу (впрочем, эту сомнительную возможность можно отключить в опциях).

ХОЧУ!

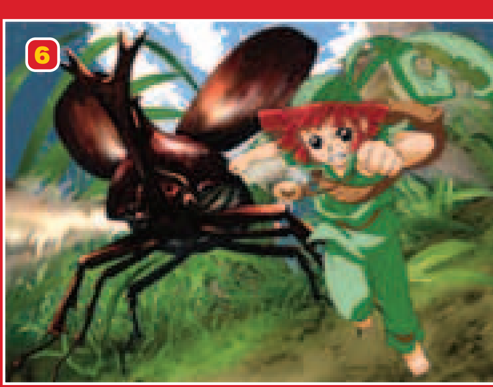


Картинка справа недвусмысленно намекает, что автоматов Mushiking у нас в стране нет. Кто хочет поиграть может сделать это в Токио, США, Сингапуре или на Филиппинах – в этих странах соревнования боевых жуков проводятся на постоянной основе. Будем реалистами: в Россию или хотя бы в Москву Mushiking, скорее всего, никогда не приедет, поэтому пытливому геймеру, который решит познать эту сторону японской поп-культуры, остается довольствоваться версиями игры для GBA или Nintendo DS, раздобыть которые относительно несложно.



сорному экрану. В Mushiking используется более простая схема. Начиная свой путь к титулу Короля жуков… боже, кто хочет быть королем жуков? Правильный ответ: японские дети. Так вот, начиная свой путь к титулу Короля жуков, школьник бросает в прорезь автомата первые сто йен. За каждую монету автомат выдает случайно выбранную карту, и опытные игроки приходят на турниры с приличными коллекциями. Карты бывают двух типов: жуки и атаки (в первом издании и первых, и вторых было всего по 18 штук). Перед экраном расположен специальный сканер; сначала нужно провести через него картой с насекомым, и жук-боец появится на экране. Теперь можно использовать несколько атакующих карт – и действия отобразятся в трехмерном мире на экране автомата (нечто подобное Фил Харрисон показывал на презентации PS3 на E3). На передней панели машины три кнопки: «камень», «ножницы», «бумага» (или «удар», «укус», «бросок»). Разобраться в геймплее сможет даже ребенок: игроки одновременно нажимают на кнопки – кто побеждает, тот и проводит атаку, а в случае ничьей оба «бойца» теряют по 10% здоровья. Конечно, серьезную роль играют относительные характеристики жуков и атак, но их обсуждение – тема для отдельного научного труда.

Успех Mushiking лишний раз подтверждает высказанный несколько номеров назад тезис: идеальная игра должна быть простой. И стар, и млад собирают колоды, Sega знай себе стрижет купоны, выпускает игрушки и каждые полгода готовит новые подборки карт… Через три года и шесть переизданий Mushiking плавно превратился в Mushiking 2, а сегодня актуальны карты седьмого выпуска, общее количество которых выросло до 66. Турниры постоянно собирают толпы игроков, победителям достаются самые редкие «золотые» и «черные» карты – если провести ей через сканер в начале игры, автомат будет обращаться к вам «о луноликий чемпион» или «о достойнейший победитель турнира». Mushiking не теряет популярности и по сей день, что для такой примитивной и недорогой игры – невероятно долгий срок. Никто не ожидал такого успеха – но, с другой стороны, многие ли могли знать, что самый большой в мире жук достигнет в длину 18 сантиметров? ■







5 ВЫ ВЕДЬ ТОЖЕ НИКОГДА НЕ ДУМАЛИ, ЧТО УВИДИТЕ НА СТРАНИЦЕ «СИ» СОВОКУПЛЯЮЩИХСЯ ЖУКОВ? 6 В ПОДДЕРЖКУ ИГРЫ БЫЛ СНЯТ АНИМЕ-СЕРИАЛ MUSHIKING. 7 ЯПОНСКИЕ ДЕТИ ВЫСТРАИВАЮТСЯ В ОЧЕРЕДЬ, ЧТОБЫ ПОИГРАТЬ В MUSHIKING. 8 А ВЫ В ВОСЕМЬ ЛЕТ СМОГЛИ БЫ УСТОЯТЬ ПЕРЕД ТАКОЙ РЕКЛАМОЙ?

Пермский Период 2006



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Пожалуй, давно не было такого, чтобы с мирового первенства россияне вернулись без медалей – настоящим разочарованием стал для наших геймеров нынешний ESWC 2006 Grand Final. Даже Cooller «порадовал» своих болельщиков лишь четвертым местом. Также в номере: результаты Пермского Периода 2006, сводка с Регулярного Чемпионата НПКЛ и новости KODE5 Russia.



МАТЧИ В САМОМ РАЗГАРЕ.

26-27 июня в Перми состоялся международный киберспортивный чемпионат «Пермский Период 2006», масштабы которого трудно переоценить – турнир принял прогеймеров не только из СНГ, но и со всего мира: из Германии, Швеции, Голландии, Польши, Франции, Англии и США. Чего стоило организаторам мероприятия собрать всю эту тусовку и кто в итоге победил, расскажет наш корреспондент Роман «ShaD» Епишин.

Подготовка началась еще год назад, уже тогда киберспортсмены со всего мира приступили к тренировкам для отборочных туров. Изначально проведение планировалось в первых числах мая, однако из-за совпадения по датам с престижными китайскими соревнованиями World e-Sport Games пермским организаторам пришлось уступить, так как они ждали многих геймеров, находившихся на WEG. Задержка окупилась воистину необычным стартом «Периода», подобного которому прежде не было – всех участников прямо с борта международной космической станции поприветствовал Павел Виноградов, командир МКС (видео на DVD). Под само событие устроители отвели два крупных павильона выставочного центра городской ярмарки: в одном проводились непосредственно игры, а в другом – презентации и трансляция финальных боев на большой экран.



ПОПАСТЬ ВНУТРЬ НИКТО НЕ ТОРОПИЛСЯ. СПОРТСМЕНЫ ПРЕДПОЧИТАЛИ НЕРВНИЧАТЬ НА УЛИЦЕ.



ИНОГОРОДНИМ УЧАСТНИКАМ И ГОСТЯМ ИЗ ДРУГИХ СТРАН ОРГАНИЗАТОРЫ ОПЛАТИЛИ ДОРОГУ, ГОСТИНИЦУ И ДАЖЕ КОМФОРТАБЕЛЬНЫЙ АВТОБУС ДО МЕСТА ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА.

Дисциплина Counter-Strike не принесла особых сюрпризов, за исключением слабого выступления Begrip и pro100. Битва за первое место выпала на долю извечных и примерно равных по силам соперников, столичных кланов Virtus.pro и RuSh3D. Некоторое время назад в шоуматче на открытии московского клуба 4GAME RuSh3D проиграла «Виртусам». Реванш не состоялся и в этот раз, и VP увезли домой 300000 рублей. Сражения в Command & Conquer: Generals также завершились без неожиданностей – в очередной раз доказали свое превосходство пермяки Agressor и RedAlert из команды CXT. А вот номинация Quake 4 не обошлась без скандала. Известный киберспортсмен Jibo, имевший неплохие шансы на призовое место, опоздал на шесть часов на регистрацию. Незадачливый дуэлянт объяснил задержку тем, что его не разбудили и затем не нашли для него телефон организаторов. Несмотря на уговоры, соне не позволили участвовать. Строгость всегда была свойственна местным организаторам – в 2004 году они дали от ворот поворот легендарным питерцам из M19 за безобразное поведение членов коллектива сезоном ранее. Так или иначе, чемпионом стал Cooller, а вторым финишировал apo5tol из Нижнего Новгорода, живущий и тренирующийся в США. Призовой фонд «Пермского Периода 2006» составил около $40000, а организация вылилась почти в 10 миллионов рублей, подтвердив мировой статус чемпионата. Устроители планируют расширять как географию, так и аудиторию турнира. Не исключено, что в следующем году из киберспортивных состязаний событие вырастет в целый форум геймеров и разработчиков игр. ■

Итоги «Пермского Периода 2006»:

COUNTER-STRIKE 5X5:
1 место – **Virtus.pro (Москва)** – 300000 рублей;
2 место – **RuSh3D (Москва)** – 180000 рублей;
3 место – **eXplosive (Киев)** – 120000 рублей.

QUAKE 4 1X1:
1 место – **Cooller (Москва)** – 60000 рублей;
2 место – **apo5tol (Нижний Новгород)** – 36000 рублей;
3 место – **Prodigy (Омск)** – 24000 рублей.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:
1 место – **Neytpoh (Владивосток)** – 60000 рублей;
2 место – **XyLigan (Волгоград)** – 36000 рублей;
3 место – **kow3.BiG (Барнаул)** – 24000 рублей.

COMMAND & CONQUER: GENERALS 2X2:
1 место – **CXT (Пермь)**;
2 место – **RUS.A (Омск)**;
3 место – **ekb2 (Екатеринбург)**.



«ПЕРМСКИЙ ПЕРИОД 2006» СВОИМ ПРИСУТСТВИЕМ ПОЧТИЛ ГЛАВА ГОРОДА ИГОРЬ ШУБИН.

Регулярный Чемпионат НПКЛ



VIRTUS.PRO ВО ВРЕМЯ РАЗГРОМА, УЧИНЕННОГО FORZE.

Позади девять долгих туров чемпионата. Уже сейчас нетрудно предсказать итоговую верхнюю строчку «Виртусов» – для уверенности им нужно набрать лишь одно очко, но им, наверное, это уже и не так важно. Ведь главное – это попадание в top4. И вот как раз за места со второго по четвертое и разразится нешуточная борьба в решающую игровую неделю. Все шансы на дальнейшую борьбу потеряли ArcticA, Team EmpirE, Cyber и ForZe. Более-менее дела обстоят у ClickMouse, CSKA и Rush3D, причем изначально эти команды причислялись к фаворитам, однако для выхода в плей-офф им действительно нужно сильно постараться – не только выиграть свои матчи, но и ждать ошибки кого-нибудь из группы лидеров. Ее составляют Seven.pro, Begrip Gaming, mtd и Trap. Последняя чувствует себя спокойнее всего, даже несмотря на противостояние с Virtus.pro в десятом туре. У остальных ситуация более запутанная, ведь за победу полагается аж три очка, и каждый матч будет иметь принципиальное значение. Непросто придется mtd – с одной стороны, от четверки сильнейших их отделяет лишь два балла, а с другой – в предстоящих битвах они должны встретиться с CSKA, а также пусть и явными аутсайдерами, но способными громко хлопнуть дверью «форзами». В следующей «Стране» ждите обзор заключительной части чемпионата.

Турнирная таблица чемпионата НПКЛ на 16 июля:

Команды	В	ВО	Н	П	ПО	Очки
1 место – Virtus.pro	8	1	-	-	-	26
2 место – Trap	6	1	-	2	-	20
3 место – Seven.pro	6	-	-	2	1	19
4 место – Begrip Gaming	5	1	-	3	-	17
5 место – mtd	5	-	-	4	-	15
6 место – ClickMouse	4	-	1	4	-	13
7 место – CSKA	4	-	-	6	-	12
8 место – Rush3D	3	-	2	3	1	12
9 место – Arctica	3	-	-	5	-	9
10 место – Team EmpirE	3	-	-	6	-	9
11 место – Cyber	1	-	1	6	1	5
12 место – ForZe	1	-	-	-	8	3

В – выигрыш, ВО – выигрыш в дополнительное время, Н – ничья, П – поражение, ПО – поражение в дополнительное время.

На нашем DVD

Игровой мувик Fragged by LeXeR. Коллекция демо-записей с Electronic Sports World Cup 2006 и Clanbase Euro Cup 13, риплеи с NGL-One League, WC3L KotH #23, WC3L season 10 и inCup Spring Season #9, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Выбор Полосатого

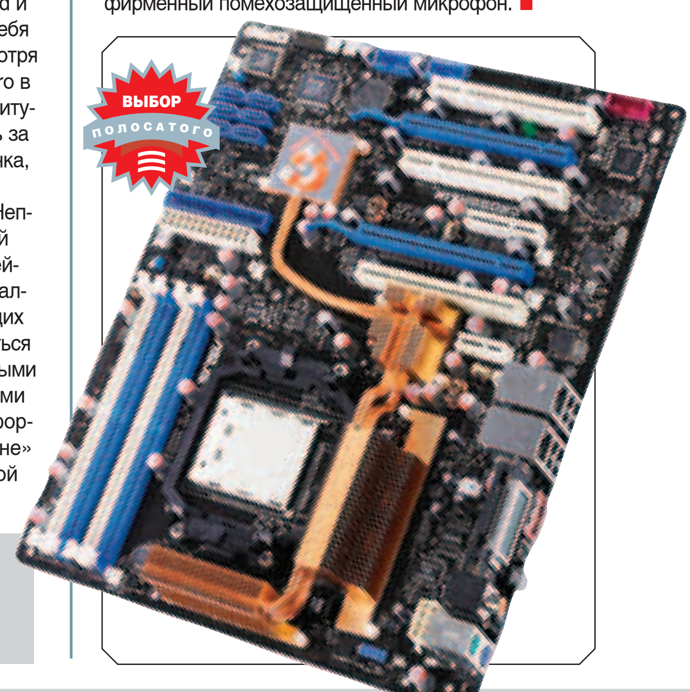
Первая материнская плата серии Republic of Gamers

Для геймеров, кажется, придумали особые версии всех компьютерных комплектующих, но вот специальных материнских плат на нашей памяти еще не было. Первой моделью серии Republic of Gamers станет ASUS Crosshair. Она является усовершенствованной версией M2N32-SLI Deluxe, основанной на наборе логики NVIDIA nForce 590 SLI и предназначенной для процессоров Socket AM2. Игровая модификация оборудована улучшенной системой охлаждения набора логики и силовых элементов: с двумя тепловыми трубками и увеличенными медными радиаторами.

В числе основных характеристик следует отметить поддержку DDR2-800/667/533 SDRAM и наличие на Crosshair двух слотов PCI Express x16, рассчитанных на технологию NVIDIA SLI. Также плата будет снабжена восемью портами SATA-300, два из которых будут выведены на заднюю панель платы в виде eSATA разъемов. Благодаря особенностям южного моста MCP55XE, существует поддержка двух сетевых гигабитных интерфейсов и HD аудио, реализованного на базе восьмиканального кодека ADI 1988b. Среди уникальных свойств Crosshair в первую очередь надо отметить наличие на задней панели платы диагностического LCD экрана, на котором выводятся названия процедур инициализации. Для большей надежности вместо традиционных электролитических конденсаторов в схеме питания процессора применяются полимерные алюминиевые конденсаторы.

Серьезная роль отведена и подсветке платы – в конструкции использованы разноцветные светодиоды. Впрочем, покупатели, равнодушные к моддингу, могут легко отключить иллюминацию.

В комплекте с материнской платой Crosshair поставляется тестовый пакет 3DMark 06 Advanced Edition и фирменный помехозащищенный микрофон.



ESWC 2006 Grand Final

Безусловно, мало кто предсказывал неудачу отечественной сборной до турнира. Пожалуй, лишь скептики не видели в ней команду, заряженную на борьбу. Дело в том, что национальные отборочные показали слишком заурядные результаты – вспомним количество участников в дисциплине Quake 4. Пять человек! Неудивительно, что составить конкуренцию Европе с такой «массовостью» очень трудно. Что же до других, то Virtus.pro до сих пор не могут вернуть себе лидерство в СНГ, а в Париже был совсем другой уровень. Поездка во Францию стратега Titan'а, обставившего в матче за единственную квоту самого Deadman'а, также не придавала уверенности. Впрочем, Титан в результате выступил чуть ли не лучше всех россиян – по крайней мере, никто не ожидал, что он успешно пройдет первый групповой барьер (сыграв вничью с SK.HoT'ом и оставив за бортом mYm.Ciara) и «благодаря» ToD'у и Nilknarf'у остановится в шаге от заветного плей-офф. Заставили поверить в свои возможности девушки из Megapolis, разгромившие в дебюте всех соперниц. Но все надежды развеялись, когда дошло до встреч с фаворитками – три поражения подряд (в том числе и разгром от будущих чемпионок, француженок) во второй групповой стадии говорят сами за себя.

О Cooller'е мы всегда говорили только хорошие слова. Назвать его четвертое место провалом не поворачивается язык – слишком напряженный сезон проводит Антон. На ESWC он одолел извечного противника Hunter'а из Украины, не оставил шансов многим неплохим бойцам (Rufus, Phan-tom, Diablo), но снова не справился с белорусом Cypher'ом (подобное уже случилось в финале GIGA GAMES в апреле). Для Куллера это поражение стало настоящим разочарованием. Ведь в Европе он – звезда, а Сайфера никто не знает. И, возможно, в матче за «бронзу» Cooller особо не сражался, слив Forever'у, которого же разгромил ранее – ведь россиянин ехал на турнир только за победой. Напоследок упомянем о «Виртусах». Как и в прошлом году, VP не вышли из группы. Сломив сопротивление откровенно слабых боснийцев и сингапурцев, VP миром разошлись с третьими по силе американцами из Jax Money Crew и по всем статьям уступили шведам, ставшим впоследствии серебряными призерами. ■

Результаты ESWC 2006:

COUNTER-STRIKE FEMALE 5X5:
1 место – **btb (Франция)** – $13000;
2 место – **Seules (Швеция)** – $9000;
3 место – **HackerVictory (Китай)** – $6000.

QUAKE 4 1X1:
1 место – **Winz (Франция)** – $13000;
2 место – **Cypher (Беларусь)** – $9000;
3 место – **Forever (Голландия)** – $6000.

COUNTER-STRIKE 5X5:
1 место – **mibr (Бразилия)** – $52000;
2 место – **fnatic (Швеция)** – $36000;
3 место – **aTTaX (Германия)** – $24000.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:
1 место – **Lucifer (Южная Корея)** – $13000;
2 место – **4K.Zeus (Хорватия)** – $9000;
3 место – **WE.Sky (Китай)** – $6000.

На DVD ищите лучшие демо-записи с турнира.


LUCIFER'А НЕ ОСТАНОВИЛ ДАЖЕ 4K.TOD.


РАССТРОЕННЫЕ РОССИЯНЕ.


ГОД НАЗАД WINZ ВЫИГРАЛ «ЗОЛОТО» В UT2004, А ТЕПЕРЬ СТАЛ ЛУЧШИМ В Q4.

KODE5 приходит в Россию

Одно из самых престижных киберспортивных мероприятий в мире, KODE5, теперь и в России. В начале июля игровой портал http://www.proplay.ru (там, кстати, можно зарегистрироваться на турнире) анонсировал национальную квалификацию на эти соревнования. Отборочные пройдут в три этапа по трем дисциплинам – Counter-Strike, Warcraft III: The Frozen Throne и Quake 4:

Первая стадия (онлайн) – 10-12 июля;
Вторая стадия (онлайн) – 25 июля – 4 августа;
Третья стадия (онлайн) – 4-5 августа.

Заключительная часть пройдет 12-13 августа в московском интернет-кафе Playground. Grand Final же KODE5 состоится в Германии в период с 24 по 27 августа в рамках выставки Games Convention. Призовой фонд благодаря спонсорам Foxconn, Corsair Memory и Razer довольно внушителен и составляет 70 тысяч долларов. Надеемся, российские геймеры достойно покажут себя на мировой арене, особенно это касается Cooller'а, которому придется бороться за возвращение чемпионского титула по Quake 4. ■

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: новости с ENC и Clanbase Euro Cup, а также результаты WSVG Intel Summer Championship.

Выбор опытных геймеров

Ноутбук ASUS A6T с процессором AMD Turion 64x2

Компания ASUS представила ноутбук A6T на базе новых мобильных процессоров AMD Turion 64x2 TL-50/52/56/60/64 (Taylor; 1.6-2.2 ГГц). Модель оснащена 15.4-дюймовым экраном, встроенным микрофоном со специальным механизмом фильтрации шумов и эха, а также 1.3-мп веб-камерой. Контроллер Bluetooth V2.0+EDR (Enhanced Data Rate) обеспечивает беспроводную передачу данных в нескольких направлениях одновременно на скорости 2.1 Мбайт/с. Кроме того, использование беспроводных устройств с поддержкой EDR уменьшает расход батареи. Технология энергосбережения ASUS Power4 Gear+ позволяет регулировать скорость процессора, чтобы максимально продлить время работы от батареи. Эта функция автоматически подстраивает тактовую частоту CPU в зависимости от нагрузки в системе. Система ASUS Splendid увеличивает глубину и интенсивность цветов в реальном времени, функция ASUS Audio DJ позволяет слушать компакт-диски, не загружая ОС. На панели управления находятся клавиши пуска/паузы, стоп, перемотки назад и вперед, а также кнопки регулировки громкости воспроизведения.

Модель A6T, в частности, может быть оснащена дискретной видеокартой NVIDIA Geforce Go 7600 256 Мбайт (или встроенной в чипсет nVidia GeForce Go 6100), оперативной памятью объемом до 2 Гбайт, четырьмя интерфейсами USB, а также разъемами VGA-out (D-Sub и DVD-D), S-Video, RF jack, Line-In и IEEE1394. Кроме того, новинка имеет встроенный кардридер для форматов SD, MMC, MS, MS Pro и xD. Размеры ноутбука составляют 354x284x35 мм, а вес – 3.16 кг. ■




С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ
СТАЛО СКУЧНО?
Играй
просто!
GamePost
PlayStation 2 (Slim) RUS
$175.99
GameCube
$139.99
Xbox 360 Video Game System (Fully-Loaded)
$549.99
PSP (base)
$229.99
Game Boy Micro (розовый)
$129.99
Nintendo DS Dualscreen
$159.99
НЕ ПОРА ЛИ
СМЕНИТЬ ИГРУ?
* Огромный выбор компью-терный игр
* Игры для всех телевизионных приставок
* Коллекционные фигурки из игр
WarCraft III Action Figure:
Ticondrius
$42.99
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST



Любители ролевой игры перестреляли друг друга

На праздновании 2-й годовщины проекта.

Мир отечественной браузерной ролевой игры TimeZero (http://www.timezero.ru) – постъядерное будущее, в котором игрокам приходится сражаться за выживание как друг с другом, так и с враждебными монстрами.

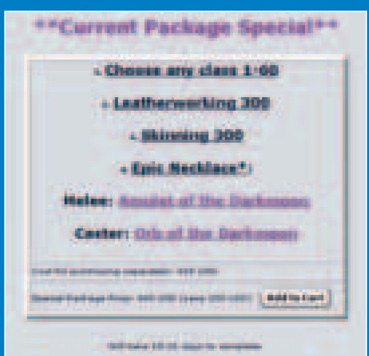
Неудивительно, что этот же мотив был использован и для празднования 2-летия игры. 250 самых рьяных поклонников «Точки отсчета» (так эта MMORPG называется по-русски) прибыли в подмосковный пейнтбольный клуб, разделились по кланам и выяснили, кто круче не в Интернете, а в реальной жизни.

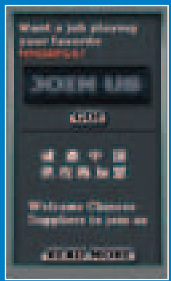
Но главным было, конечно же, не битва, обошедшаяся без жертв, а объявление администрации сервера о появлении сил вторжения и роботов, а также введении долгожданных перков (бонусов, зависящих от навыков и уровня персонажа).

Дешевая рабсила World of Warcraft

Китайцы – монополисты на рынке прокачки.

Прокачка персонажа, сбор трофеев, выполнение квестов – все эти скучные занятия вполне можно поручить кому-то другому. Если, конечно, вы готовы платить и уверены, что этим «кем-то» ваш аккаунт со всем добром не будет похищен. Есть спрос – появляется предложение, в Интернете хватает желающих «помочь в





прокачке».

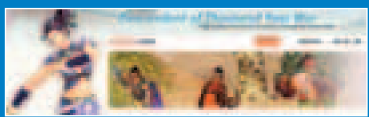
За последний год цены на такие услуги заметно упали (почти в 2 раза), и сегодня прокачка в WoW с 1 до 60 уровня обойдется максимум в $230. Много это или мало? Вычтите из этой суммы примерно 50% за услуги посредника из Европы и США, который собирает заказы, и в итоге трудолюбивым, но не говорящим по-немецки или по-английски китайцам достанется лишь $110-115.

«Подъем» на 60 уровней занимает две-три недели, так что месячный заработок азиатского геймера составит $230 (6200 руб.) или даже меньше, учитывая оплату доступа в Интернет и расходы по получению денег. Вывод? Налицо эксплуатация дешевой азиатской рабсилы. Который уже раз виртуальная реальность, как кривое зеркало, отражает гримасы жизни.

Еще один файтинг из Китая

Слава богу, бесплатный...

Полку героических MMORPG прибыло – покорять Европу отправилась еще одна посвященная боевым искусствам онлайновая забава – Martial Heroes (http://www.martial-



heroes.com). В принципе, европейский релиз – формальность, игра уже стартовала в США. Ничего особо нового от MH ждать не стоит: она предлагает историю противоборства трех школ Древнего Китая, проиллюстрированную красочными битвами мастеров кун-фу.

Что приятно, Martial Heroes не настаивает на абонентской плате (т.е. free to play), но вот желание разработчиков зарабатывать на продаже игровой валюты и предметов может внести в эту MMORPG существенный дисбаланс.

Final Fantasy XI не отпустит ни на секунду

Общение за пределами игры – почетная обязанность.

Square-Enix очень серьезно взялась за полмиллиона подписчиков Final Fantasy XI, решив сделать из них

Коротко



Не тратьте впустую время на поиск, а загляните на сайт Curse-Gaming (http://www.curse-gaming.com) в раздел Addons/Mods. Тут нас ждет роскошная подборка из почти 3 тысяч дополнений, модов и утилит к World of Warcraft. В принципе, в файловом архиве есть абсолютно все, что вы искали или могли бы искать – от кастомизаторов интерфейса до модов, повышающих шансы в PvP.



Многие из нас нетерпеливо бьют копытом в ожидании Warhammer Online: Age of Reckoning, самой правильной MMORPG от Mythic Entertainment. Выход игры, напомним, намечен, увы, лишь на конец 2007-го года. Но пока читаем свежий FAQ (http://www.warhammeronline.com), из которого самые нетерпеливые узнают, что бета-тест WAR начнется уже этой осенью. Ура?..



В стар採ньком немецком онлайновом ролевике Astonia 3 (http://www.astonia.com) также случилось пополнение игрового мира. Открылась недоступная с момента релиза зона Demon City of Teufelheim. Попасть в нее можно, лишь облачившись в безумно дорогие доспехи (demon armor set).



Codemasters сделали неплохой подарок всем поклонникам RF Online (http://www.codemasters.com/rfonline/) – первый add-on к Novus Galaxy появился спустя всего 4 месяца после старта проекта и стал доступен каждому подписчику этой MMORPG и, что особенно впечатляет, совершенно бесплатно. Похоже, RF Online отчаянно борется за геймеров…



Хорошие новости: готовящийся к релизу Hero Online (http://hero.netgame.com) провел «летний» открытый бета-тест. Если результаты тестирования не принесут неожиданностей, а MGame USA сдержит слово, то к моменту выхода этого номера в Hero Online уже можно будет вовсю играть.

Sony Online Entertainment анонсировала двенадцатое по счету дополнение к EverQuest. В первую часть легендарной MMORPG все еще играют тысячи пользователей, и add-on под названием The Serpent's Spine впервые за долгое время предложит новую расу – драконолюдей Drakkin. Также в комплекте новый стартовый город, квесты, заклинания и способности, и возможность прокачаться до 75 уровня.



Самые популярные MMORPG месяца

Игра	URL	Количество подписчиков
World of Warcraft	http://www.worldofwarcraft.com	6.6 млн.
Lineage I: The Blood Pledge	http://www.lineage.com	1.5 млн.
Lineage II: The Chaotic Chronicle	http://www.lineage2.com	1.3 млн.
RuneScape	http://www.runescape.com	0.8 млн.
Final Fantasy XI	http://www.playonline.com	0.5 млн.

MMORPG на спаде популярности

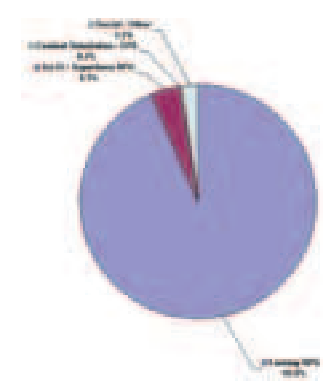
Игра	URL	Потеря подписчиков за полгода
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	-125 тыс.
Star Wars Galaxies	http://starwarsgalaxies.station.sony.com	-50 тыс.
City of Heroes	http://www.cityofheroes.com	-30 тыс.

Источник: MMOGCHART.com

Минимальные курсы игровых валют к доллару (покупка)

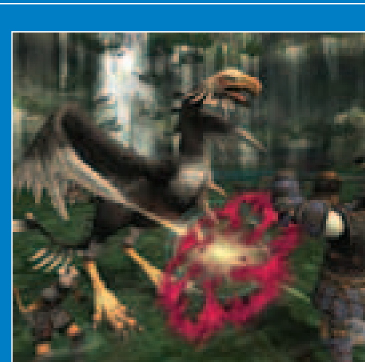
Игра	Валюта	курс
Lineage 2	1 миллион Adena	$2.39 (-0.01)
WoW	10 золотых	$0.59 (-0.06)
EverQuest 2	10 золотых	$0.34 (-0.12)

Источник: MMORPG Services



93.5% игроков предпочитает фэнтезийные MMORPG, а всем остальным жанрам достается чуть более 6% аудитории. И кто-то еще утверждает, что эльфы и тролли нам надоели?!

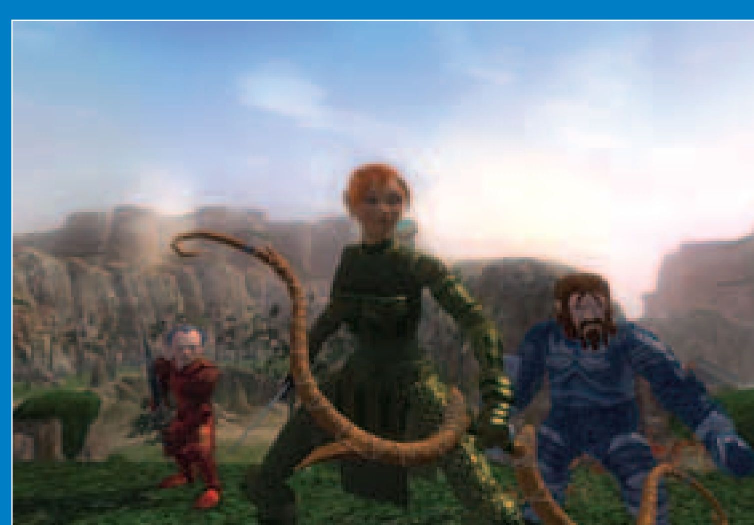
хардкорных ролевиков. Тех самых, что и в реальной жизни именуют себя игровыми никами, применяют в быту «навыки и умения», повышают свой «уровень», а не учатся в ВУЗе. По адресу http://fanzone.playonline.com/lscom/index.do заработала бета-версия сервиса Linkshell Community. Основная цель нововведения очевидна – упростить игрокам общение, поиск напарников для миссий и т.п.
Однако особого внимания заслуживает техническая реализация Linkshell. В принципе, это настоящий прорыв – для авторизации на сервисе игроки используют те же логин и пароль, что и в Final Fantasy XI. Профиль пользователя Linkshell синхронизируется с его персонажем в MMORPG, и все остальные видят не какого-то абстрактного собеседника, а знакомого по игре героя со всеми его характеристиками (job level, craft skills, title, mission progress и т.д.). Возникает полное ощущение, что вы в игре, тем более что, не выходя из Linkshell, можно, например, найти высокоуровневого «крафтера» и сделать ему заказ или отыскать персонажа с тем же mission progress. При этом подключиться к Linkshell удастся с любого компьютера, даже без установленной Final Fantasy XI.



Русский EverQuest II – уже скоро

Ждем сентября.

С первого августа в сетях магазинов «Союз», «М.Видео» и «Видеоленд» поступит в продажу pre-sale версия русскоязычного EverQuest II. Рекомендованная розничная стоимость составит 549 рублей, в нее включено 30 дней бесплатной игры, двухсторонняя полиграфия и эксклюзивная внутриигровая вещь в подарок: «Сапоги странствий» (Journeyman Boots), увеличивающие скорость бега персонажа на 10%. Кроме того, все покупатели pre-sale версии смогут принять участие в открытом бета-тестировании игры, которое продлится до конца августа. Коммерческий запуск серверов намечен на первое сентября. ■



FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

VAMP

http://www.imvamp.com

Многофункциональный мультимедиа-центр позволяет слушать музфайлы, создавать клипы, скрин-сейверы, обои и т.п. Есть опция обмена картинками (photo sharing), поддерживаются онлайновые игры (все через сайт разработчиков).

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 6626 Кбайт

TV-Agent 2.4

http://www.tv-agent.net

Утилита грузит из Интернета большое количество телепрограмм РФ и СНГ: спутниковые, региональные, дает их анонсы. Есть возможность получения программ на несколько недель вперед. Также нам покажут новости дня, курсы валют.

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 578 Кбайт

AsterWin 1.20

http://www.nirsoft.net

Забыли пароль? Не беда. При запущенном с флэшки или дискеты AsterWin'е, перейдите на окно с паролем, нажмите Reveal и вместо звездочек – желанный код. Утилита надежна и, что важно для «хакера», не требует установки.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 5 Кбайт

ВСЕ >

БЫЛ БЛОГГЕРОМ? СТАНЬ MOG'ГЕРОМ!

Модные ячейки социальных сетей появляются сегодня в Интернете везде, где есть возможность собрать общность людей «по интересам». Музыкальный, бесплатный и находящийся в стадии бета-теста сервис MOG (http://mog.com) предлагает нам личную MOG-страничку, которая, по замыслу разработчиков, поведает всему миру о наших музыкальных предпочтениях.

Техническая сторона проекта очень проста – с сайта скачивается утилита MOG-O-MATIC, при помощи которой формируется «базовая страница» MOG. Затем туда вносятся данные о ваших музыкальных вкусах, коллекции и т.д. Как только страничка готова, она выкладывается в Сеть и становится доступна для зарегистрированных MOG'геров.

Одновременно идет и другая работа. Движок ресурса анализирует информацию всех доступных MOG-страниц и выдает нам сведения об участниках проекта со схожими интересами и музыкальными вкусами. Вы знакомитесь и начинаете общаться, и вот она – социальная сеть на базе MOG. При этом ваша MOG-страничка не статична, вы можете вести блог, обновлять коллекцию, делиться впечатлениями о том или ином концерте, диске и т.п.

ЗОМБИ В СЕТИ СТАНЕТ ЧУТЬ МЕНЬШЕ?..

Британская полиция сообщила об аресте трех мужчин, подозреваемых в написании шпионских программ с целью создания сети зомби-машин. Двух из них сложно даже назвать мужчинами, поскольку одному исполнилось 19 лет, а второму – 23, зато третий, 63-летний житель Суффолка, вполне подходит под это определение. В поимке преступников участвовали также сотрудники финской полиции. По словам представителей спецслужб, задержанные могут являться членами международной «хакерской банды», которая промышляет тем, что рассылает шпионское ПО, а затем создает из компьютеров жертв большую сеть, которую можно использовать, например, для рассылки спама или организации атак, сообщает интернет-издание Вебпланета.

BILL, LINUS И ALIEN ИДУТ В РОССИЮ

У организаторов проекта FON (http://www.fon.com) наполеоновские планы – создание крупномасштабной сети точек бесплатного WiFi-доступа в Интернет по всему миру. Для этого за ближайший год они планируют распродать 1 миллион беспроводных WiFi-маршрутизаторов по цене всего $5 или 5 евро за штуку.

Что интересно, кое-кто даже сможет на этом подзаработать. Например, вы покупаете дешевую WiFi-точку и устанавливаете ее у себя дома. Теперь вы можете «делиться Интернетом» с любым прохожим (отдавая до 50% пропускной способности канала) – бесплатно или за какие-то деньги. Дело в том, что в сети FON есть три вида пользователей: Linus (бесплатно раздают Wi-Fi доступ и получают его от участников FON), Alien (покупают доступ через FON) и Bill (получает 50% от выплаченных Alien денег).

Распродажа маршрутизаторов по $5 должна привести к взрывному увеличению числа участников сети. Средства на «удешевление» WiFi-маршрутизаторов были получены от Skype и Google, выделивших на проект почти $22 миллиона. По расчетам организаторов, уже к сентябрю 2006-го в мире будет 50 тысяч точек доступа, к концу года – 150 тысяч, а к концу 2007-го – 1 миллион. Интересно, сколько бесплатного WiFi-доступа из этого миллиона придется на Россию?

РАБОТА В ЛИЧНЫХ ЦЕЛЯХ

В рамках июньского исследования холдинг ROMIR Monitoring (http://rmh.ru) задал респондентам несколько вопросов об использовании рабочих компьютеров и Интернета в нерабочих (т.е. личных) целях.

1412 респондентов, заходящих в Сеть не реже 1 раза в месяц, в возрасте от 18 лет и старше честно

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Российские мужчины и женщины в целом одинаково активны в пользовании ICQ, с той лишь разницей, что большинство мужчин (37%) тратят на переписку не более 30 минут в день, тогда как среди женщин значительную долю (12%) составляют те, кто на виртуальное общение тратит более двух часов в день. «Аська» пользуется наибольшей популярностью среди пользователей 25-34 лет. Среди респондентов старше 45 лет этой программой не пользуются вовсе 73% опрошенных.

...Майкрософт объявила о выходе в России новой службы для обмена мгновенными сообщениями – Windows Live Messenger 8. Впрочем, на поверку это оказывается не чем иным, как новой оболочкой для хорошо знакомого MSN Messenger.

...Итальянский блоггер был обвинен в клевете за саркастические комментарии в своем блоге и приговорен к штрафу в 13500 евро.

...Каждый год дети США тратят полмиллиарда долларов на жевательную резинку.

...«Монополия» – самая продаваемая настольная игра в мире. С ее дебюта в 1935 году по настоящее время продано свыше 200 миллионов копий. Сегодня в США печатается больше игрушечных денег для «Монополии», чем настоящих - для Казначейства (U.S. Treasury).

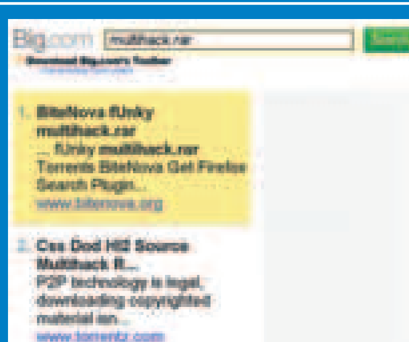
...Всем известный игровой персонаж Марио (Mario) появился в 1981 году в аркаде Donkey Kong. Первоначально его звали Попрыгунчик (Jumpman), но затем, чтобы почтить Марио Сегалли, владельца Nintendo of America, его переименовали.

...Британское правительство издало постановление, в соответствии с которым в Акт о защите данных вносятся поп-

Big.com: самые читаемые результаты

Думается, многие из нас страдали, пытаясь после многочасового сидения за компьютером разобрать мелкий шрифт на страничке результатов Google. Сервис Big.com (http://www.big.com) предлагает решение – ищет он почти так же хорошо, как Google или Яндекс, а вот найденное выводит на экран большими, огромными и просто гигантскими буквами. Глядеть на такие «результаты поиска» – одно удовольствие, глаза просто отдыхают.

Если после опробования в деле Big.com вы не захотите расставаться с легко читаемым Интернетом, то и это предусмотрено. По ссылке http://www.big.com/toolbar можно скачать небольшую утилиту Web Magnifier (137 Кбайт), которая встраивается в Internet



Explorer и совершенно бесплатно будет увеличивать текст на веб-страничках и осуществлять поиск на Big.com.

Мини-игры

Наш выбор

Сегодняшняя подборка игр – это проверенная классика самых раскрученных флэш-порталов (Newgrounds, Miniclip и др.). Все игрушки с момента их размещения на портале загружали не менее 1 миллиона раз. А раз «грузят», значит любят! Тогда и нам можно поиграть.

TSUNAMI

http://www.newgrounds.com/portal/view.php?id=28893

Кровавый, хотя и немного однообразный шутер с незатейливым сюжетом – после 3-й мировой войны террористы захватывают в США научный центр. Цель – уложить всех бандитов, не перебить ученых и выйти наружу более-менее здоровым. Бонус: классная озвучка от Aphex Twin и Deftones.



SAMURAI

http://www.miniclip.com/samurai.htm

Ностальгический файтинг в стиле начала 90-х. Шесть видов бойцов, тренинг перед боем, 5 видов ударов, блоки, прыжки, возможность выбора арен, где будут проходить бои. Крики, море крови и платная опция «сделать себя звездой этой игры» (*опцию эту мы не пробовали. – Ред.*).



TANK MANIA

http://www.tankmania.com

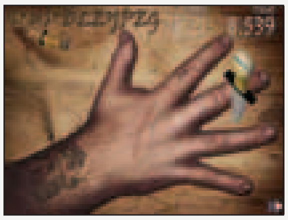
Танковые бои – вечная классика. Многопользовательские же танки «на флэш» – это даже не классика, а чудо какое-то. В Tank Mania все круто: командный и FFA-режимы, возможность создать свою игру или присоединиться к другим, хорошая поддержка общего и приватного чата.



MUMBLEYPEG

http://www.makaimedia.com/?gid=36

Вас схватили пираты, и начались приключения: стол, финка и пятерня в наколках. Теперь надо быстро тыкать финкой между пальцами, не пропуская и стараясь не задеть ни одного, а также успеть сделать 21 удар за минимальное время. Каждый порез добавляет 1 штрафную секунду.



ФАКТ

Ближайшие релизы MMOG:
Roma Victor
жанр: историческая RPG, дата: 1 июля,
сайт: http://www.roma-victor.com

URU Live
жанр: fantasy RPG, дата: сентябрь,
сайт: http://www.urulive.com

FREEWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

CDswitch 5.200.61

http://www.verylim.com

Закрывать и открывать лоток CD-ROM'а двойным кликом по иконке привода удобно, особенно если компьютер находится под столом. Вдобавок к этой функции появится локальное меню, вызываемое правым кликом. Там еще 15 опций.

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 4295 Кбайт

Txt2Html 2.8

http://alexey-pr.pisem.net/index-rus.html

Утилита конвертирует форматы *.txt, *.rtf, а также текст из буфера обмена в формат html. Программа работает быстрее, чем популярная Text2Web, и, конечно, пригодится любителям электронных книг, заботящимся о своем зрении.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 305 Кбайт

ВСЕ >

признались в почти поголовных нарушениях – 90% используют служебный компьютер и Интернет в личных целях. И при этом у 39% – неограниченный доступ!
Остальным не повезло – на их пути в Сеть встают ограничения и препятствия, чинимые работодателями и системными администраторами. 19% скованы лимитом трафика, еще 18% не могут попасть на некоторые сайты. Примерно пятая часть респондентов утверждает, что руководство борется против использования Интернета в личных целях, 14% жалуются на «скрытое администрирование компьютеров». И, наконец, по 6% сказали, что их рабочие компьютеры либо вообще не подключены к Сети, либо Интернет «крайне медленный».
Рейтинг же наиболее популярных видов нерабочей деятельности на работе выглядит так. Подавляющее большинство респондентов (86%) читают новости в Интернете, еще 80% занимаются поиском информации, не связанной с работой. Шесть из десяти опрошенных (60%) активно общаются с друзьями через ICQ и другие программы, и еще 60% респондентов читают книги и материалы, не связанные с работой, в электронных библиотеках или на информационных порталах. Играют же на рабочем компьютере не так много – 28-30% офисных сидельцев. Оно и понятно, что за игра без хорошей видеокарты или возможности установить любимый Battlefield 1942 на скучную офисную машинку.

«РАМБЛЕР» НА СЛУЖБЕ ИГРОМАНА

Вот новость созвучная предыдущей, – «Рамблер» объявил о запуске бета-версии проекта «Рамблер-Игры» (http://games.rambler.ru), где любой заскучавший офисный работник сможет спокойно развеяться и реализовать лучшие рабочие качества – ловкость пальцев и сообразительность.
О популярности «Рамблер-Игры» говорить пока рано, на момент написания этой заметки на сайте играла примерно 1 тысяча человек. О вкусах аудитории и подборке флэшек можно судить по следующим цифрам. Более трети пользователей выбрали казуальный «Цветок» («Вырастите и подарите любимым виртуальный цветок... Какой именно? Зависит от вас!»). А примерно пятая часть – «Петуха» («Вы ухаживаете за куриным Яйцом, пройдите все стадии роста от Цыпленка до Петуха»). Впрочем, тут есть и шахматы, и вечные Lines, и тетрис, и морской бой. Главное же новшество, которое может привлечь на «Рамблер-Игры» больше пользователей, – скорое внедрение горячей кнопки BossKey, щелчок по которой скроет от внезапно вошедшего начальства порочную тягу к играм. ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

равки, позволяющие полиции изымать у владельцев кредитные карты, «засвеченные» ими на сайтах, торгующих детским порно.

...Ноутбук Sony Vaio U, поступивший в продажу в начале июля, станет уже третьим портативным компьютером, в котором вместо традиционного жесткого диска использован Flash-драйв (в этой модели – 16 Гбайт).

...Согласно подсчетам экспертов компании Gartner, компьютеры и ноутбуки, собранные в 2005-2006 годах, ломаются на 28-30% реже своих собратьев, собранных в период 2003-2004 гг. По методике Gartner, «поломкой» считается любая неприятность, за которой последовала замена какой-либо детали компьютера.

...Примерно 30 процентов игроков НБА имеют на своем теле татуировки (в среднем по Америке татуировки имеют 4 процента жителей).

...88% итальянцев, 79% американцев, 25% англичан как минимум раз в жизни занимались сексом в автомобиле. Среди легковых автомобилей, наиболее удобных для секса, специалистами отмечен только один – российская «Волга».

...Наречие «мандарин» китайского языка – самый ходовой язык в мире, на нем общаются более 885 миллионов человек. Испанский занимает второе место (332 млн.), английский – третье (322 млн.), а язык бенгали – четвертое (189 млн.) Кстати, русский в этом списке находится на 7 месте (170 млн.).

...За свою жизнь люди тратят в среднем две недели на поцелуи.

«Интернет.ру» (http://www.internet.ru), **«Вебпланета»** (http://www.webplanet.ru), **KM.ru** (http://www.km.ru), **Washington Profile** (http://www.washprofile.org), **«Известия Науки»** (http://www.inauka.ru)

ПРАВИЛЬНАЯ ИГРА ИЗ ОФИСА

Из новостей вы уже узнали, что поисковик «Рамблер» стал третьей крупной российской интернет-компанией (после Mail.ru и «Яндекса»), дополнившей основной сервис незатейливыми флэш-играми. Это вполне нормальное развитие событий, ведь спрос на игры для «казуалов с бесплатным Интернетом» велик, и пренебрегать этой аудиторией никто не собирается.

Почему предпочтение отдается именно флэш-играм, понятно – на офисном компьютере нет мощной видеокарты, корпоративные ограничения не позволяют установить что-то иное, кроме деловых приложений, а быстрый и безлимитный Интернет обычно ограничен серфингом и электронной почтой. Так неужели скоротать рабочее время можно лишь за играми из стандартной поставки Windows, как это делает 24% офисных работников, или все теми же флэшками? Конечно же, нет.

Имея доступ в сеть по HTTP и работающий e-mail (в основном для регистрации акаунтов), мы сможем играть в ролевики, стратегии и другие игры. Обратите внимание: большинство таких браузерных игр как бы бесплатные, но при этом за уникальные вещи, игровые услуги, премиальный доступ и тому подобные штуки почти всегда собираются деньги. Такой подход особенно распространен в Рунете. Так что будьте хладнокровны, контролируйте себя. Если чрезмерно увлечетесь, то невинное офисное развлечение может влететь в копеечку (или даже не одну тысячу долларов).

Вечный бой

«...Каждый игрок представляет собой бойца. Вы начинаете свою карьеру с новичка, потом вы можете познать мастерство магии и даже стать богом! За свою жизнь вы поучаствуете в тысячах дуэлей...». Это цитата с сайта «Бойцовского Клуба» (http:// www.combats.ru) – онлайновой браузерной игры, дважды подряд, в 2004 и 2005 годах, признанной лучшим развлечением Рунета. Впрочем, ровно то же самое могут сказать о своем геймплее многочисленные клоны БК, пытающиеся повторить успех гранда.

Из наиболее достойных и обжитых автор на свой весьма пристрастный и, конечно же, совершенно неправильный вкус может отметить два проекта: Carnage (http://www.carnage.ru) и «Арена» (http://www.apeha.ru).

Для тех, кто никогда не играл в online combats, поясним, что для участия во всех упомянутых играх вы просто заходите на сайт, регистрируетесь там и, в конце концов, получаете желанный логин/пароль. Затем, опять-таки на сайте игры, вводите эти данные в соответствующие поля и попадаете в игру. Создаете персонажа, и начинается бесконечный процесс – бои, получение опыта и денег, рост уровня персонажа, покупка предметов, развитие и получение новых склонностей, снова бой и так далее. Все это действо сопровождается слабенькой анимацией и текстовым комментарием. Еще один обязательный атрибут – чат в реальном времени. В итоге в окошке браузера мы имеем замечательную комбинацию – азартную игру и чат, а рабочего времени нам теперь просто не хватает.

Твоя роль в браузере

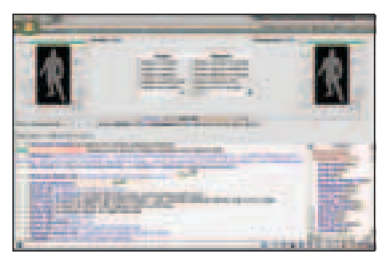
Чуть труднее, но куда увлекательнее «облагородить» трудовую повинность ролевой игрой. Вы не поверите, но некоторые из браузерных многопользовательских RPG не уступают по популярности MMORPG второго эшелона. У них десятки тысяч подписчиков и сотни одновременно играющих геймеров.

Бесспорный лидер – Runescape (http://www.runescape.com), это, конечно же, звезда первой величины. Эта фэнтезийная MMORPG существует не первый год и активно развивается, а по числу подписчиков обгоняет Final Fantasy XI, Everquest I/II и уверенно занимает четвертое место после World of Warcraft и Lineage I/II. Играть в нее из офиса – одно удовольствие: требования к железу минимальные, никаких там навороченных видеокарт, а все, что мы привыкли видеть в «больших» играх, есть – магия, инвентарь, навыки, уровни и так далее. Недостаток один – язык общения в Runescape английский, и соотечественников приходится разыскивать по всем 138 (!) серверам игры.

В Рунете тоже отыщутся ролевые забавы, пригодные для офисного использования. Упомянем Wizards World (http://wiw.mail.ru) – ролевик в стиле фэнтези, впрочем, до размаха и технической проработанности Runescape ему далеко.

Более привлекательным выбором для многих станут «Дозоры» (http://www.dozory.ru) – «набор» ролевиков по франшизе от С.Лукьяненко. Бои, магия, приключения, знакомая по книгам обстановка – все это привлекает поклонников творчества популярного фантаста. Но, как мы предупреждали чуть выше, не увлекайтесь: игра предлагает обширный список платных опций – от персонального аватара до квартиры на Охотном ряду и личного авто с водителем. Все эти удовольствия не из дешевых...

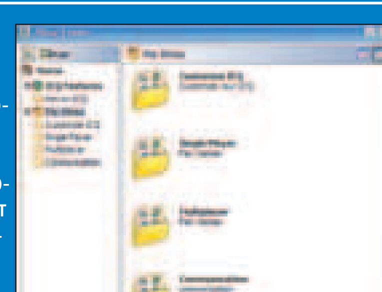
С эмблемы Neverlands (http://www.neverlands.ru) – «фэнтези On-Line игры с элементами стратегии, квестовой частью и возможностью самим участвовать в создании нового мира в Землях, которых нет...» – нам улыбаются эльфы из Lineage II. Но язык общения тут русский, да и игра совсем другая. Большой плюс Neverlands – реальное геймерское community. Загляните на http:// gallery.neverclans.ru – тут почти 4 тысячи парней и девушек Москвы, Питера, Риги и других городов СНГ.



Среди платных проектов Рунета заслуживает внимания «стратегический ролевик» «Пентакор: Владыки Граней» (http://www.pentacore.ru, 150 рублей в месяц). Кстати, этот проект номинировался на прошлогоднюю «Премию Рунета», однако уступил «Бойцовскому клубу».

Игры в ICQ

В некоторых офисах сотрудникам разрешено применять ICQ для делового общения. Не будем спорить, правильно это или нет, но воспользоваться этим обстоятельством стоит. Ничего сверхоригинального «Аська» нам не предложит, но несколько многопользовательских игр заслуживают внимания (например, Tank Rush). Игровые опции ICQ скрываются под вкладкой Extraz.





ТРУДНО ПОВЕРИТЬ, НО ЭТО БРАУЗЕРНАЯ RPG RUNESCAPE – ДЕСЯТКИ ТЫСЯЧ ИГРОКОВ, ОБШИРНЫЙ МИР, КВЕСТЫ И МОНСТРЫ. И ДАЖЕ ВПОЛНЕ ТЕРПИМАЯ ГРАФИКА!



Стратегии – это не для казуалов?

Самым непростым развлечением (после игр по переписке, но они, увы, требуют инсталляции на компьютер и потому в обзор не попали) надо признать браузерные стратегии (browser strategy game, BSG). И вот почему.

В большинстве BSG игрок получает власть над группой персонажей-подданных и состязается с коллегами-правителями за превосходство. Критерии победы варьируются, но, как и положено, борьба идет за ресурсы и жизненное пространство, а залог успеха – сильная армия и умелая дипломатия.

Действие многих BSG'ек разворачивается в далеком будущем или средневековом фэнтези. Отсюда и соответствующие атрибуты – многочисленные расы и типы госустройства, навевающие мысли о создании персонажа в ролевике.

На протяжении игры это впечатление только усиливается. Более того, в отсутствие на экране привычных пейзан, рубящих лес, или героев, штурмующих крепости врага, даже самый заядлый «стратег» очень быстро начинает воспринимать свою виртуальную империю как единого и целостного персонажа. Которого нужно кормить (добывая ресурсы), прокачивать (развивая инфраструктуру и нанимая войска), а время от времени отправлять поразмяться (сражения) или вступать в вассальные отношения (дипломатия, союзы) и т.д. Добавьте к этому непростое управление (всякие там меню и таблицы) и длительные партии (от нескольких дней) и вы поймете, что это «не ваше».

Если же хотите поупорствовать (видимо, работа уж очень скучна...), то вот вам популярные адреса – Utopia: An Age of Kings (http://games.swirve.com/utopia), The Reincarnation (http://www.the-reincarnation.com), Earth2025 (http://games.swirve.com/earth). Проявите свои стратегические таланты!

Продолжение следует...

Представленными в обзоре играми многообразие браузерных развлечений Интернета далеко не исчерпано, и многие достойные проекты остались за рамками обзора. Обещаем рассказать о них в последующих заметках об «играх для офиса». ■



УГОЛОК НОВИЧКА

detektive@rambler.ru: *Привет, редакция «СИ». У меня почему-то не запускается NASA World Wind 1.3.4. Программа выдает ошибку: «Ошибка при инициализации приложения (0xc0000135). Для выхода из приложения нажмите кнопку «OK»». Подскажите в чем проблема? Заранее спасибо, Александр I.*

О: Программа эта замечательная (можно отыскать любой дом!), но довольно капризная, и появление «Ошибки x135» (Error x135) вызвано тем, что NASA World Wind пытается использовать майкрософтовскую платформу .NET, в то время как сама .NET либо не установлена, либо работает некорректно.

Поможет делу установка (или удаление и переустановка) .NET.

Вот как это сделать:

1. Деинсталлировать .NET стандартными средствами Windows («Панель управления» —> «Установка и удаление программ»).
2. Удалить папки Microsoft.NET в директории Windows и, возможно, в Program Files.
3. Перезагрузить компьютер.
4. Начать установку NASA World Wind.
5. Программа сама запросит пользователя об установке .NET, и надо просто следовать инструкциям. Если запроса не последовало, значит, мы забыли что-то удалить (см. п. 2).
6. Перезагрузить компьютер.
7. Продолжить установку NASA World Wind.

Скачать NASA World Wind (60 Мбайт) можно с http://worldwind.arc.nasa.gov/download.html. Подробное описание использования утилиты, ошибок и их исправления есть на http://www.worldwindcentral.com/wiki/World_Wind_FAQ (на английском языке).

detektive@rambler.ru: *Еще раз привет, редакция «СИ»! Спасибо за совет по установке NASA World Wind – программа пошла. Но она не приближает, как вы сказали, до машины! Так, например, я пробовал приблизить Краснодар, но отчетливо видно лишь город с большого расстояния, а никак не «до машины» или даже «до дома»! Также возникает проблема с отображением Луны и Марса – они не отображаются, виден лишь черный экран. Есть ли какие-нибудь патчи или дополнения на программу? Александр I.*

О: Увы, хотя программа и разработана в США, цветные и детализированные снимки не покрывают даже всей территории Северной Америки. Лишь крупные города видны в цвете и с относительно высоким разрешением (25 м/пиксель). Зато в черно-белом варианте представлена вся поверхность Земли и разрешение тут выше – до 1м/пиксель. Чтобы уменьшить размер файла, из инсталляционного пакета NASA World Wind исключены снимки самого высокого разрешения, программа пытается загрузить их из Сети по мере надобности. Попробуйте подождать, и если Краснодар отснят спутником в высоком разрешении, то спустя какое-то время вы увидите свой дом.

Чтобы увидеть не только Луну или Марс, но Венеру, Сатурн или отдельные страны (в высоком разрешении) необходимо установить дополнения к NASA World Wind. Полный список add-on'ов можно найти на http://www.worldwindcentral.com/add-ons/list.

dantist_mk@mail.ru: *Я купил себе F.E.A.R. , устанавливается он нормально, но не хочет запускаться, пишет: «Приложению не удалось запуститься, поскольку файл d3dx9_27.dll не был найден». DirectX с диска не ставится, так как у меня уже стоит 9.0c. Может, надо снести старый DirectX и поставить новый? Если да, то как это сделать? Помогите! Михаил Кулаков.*

О: Попробуйте скачать недостающий файл из Интернета и «кинуть» его не только в папку с игрой, но и в C:\WINDOWS\system32. После этого, игра, скорее всего, запустится. Загрузить d3dx9_27.dll (примерно 1 Мбайт) можно, например, отсюда – http://heanet.dl.sourceforge.net/sourceforge/guliverkli/d3dx9_27.zip или отыскать его на специализированных сайтах, где лежат «пропавшие» dll'ки – DLL-files (http://www.dll-files.com), DllDump (http://www.dll-dump.com), DLL-Download (http://www.dll-download.net) и др.

243.87@mail.ru: *Посоветуйте, какую программу или утилиту мне скачать для улучшения интернет-соединения по модему 56 Кб. Хочется повысить скорость соединения (у меня максимум 40 Кб) и наибольшая скорость скачивания файлов 3-3.5 Кб/сек. Анатолий.*

О: Анатолий, у вас нормальная скорость связи – лучше не будет, только на идеальной линии. Проверьте, чтобы модем был первым устройством, включенным в телефонную розетку. А телефон включался уже в выходное гнездо модема, а не параллельно ему в телефонную розетку. В этом случае, когда модем активизируется, он автоматически отключает телефон, что исключает влияние последнего на работу модема. Схема такого соединения есть на http://www.woodwolf.ru/modem/potk2.htm.

Можно также попытаться «ускорить» связку «модем-операционная система-провайдер» тонкой настройкой Windows – подробные инструкции с картинками отыщутся на http:// www.woodwolf.ru/modem.

Для ускорения скачивания больших файлов из Интернета используйте менеджеры загрузки (ReGet Deluxe, Download Accelerator – эти и другие программы можно найти на диске журнала) – они разбивают файл на части и одновременно загружают каждую из них. Это позволяет максимально использовать имеющийся канал связи с Интернетом. ■

P.S. Вопросы оставляйте на форуме «Страны Игр» или присылайте на dolser@gameland.ru.



УВЫ, NASA WORLD WIND МОЖЕТ ПОКАЗАТЬ ТОЛЬКО ТО, ЧТО СНЯТО СПУТНИКАМИ. ЧЕТКИЕ И ЦВЕТНЫЕ СНИМКИ ЕСТЬ ЛИШЬ ДЛЯ НЕКОТОРЫХ ГОРОДОВ США.


РАСПРОДАНО ВСЕ?
small
medium
large
Играй просто!
GamePost
В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ ТАКОГО НЕ БЫВАЕТ
* Быстрый и удобный поиск по сайту
* Профессиональные консультации продавцов
* Доставка в день заказа
Hitman: Blood Money
$69.99
Guild Wars: Factions (EURO)
$69.99
Elder Scrolls IV Oblivion (PC DVD) EURO
$79.99
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST

Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru

SHREK SUPERSLAM

PC

Коды следует вводить на главном экране:

W, W, I, I, D, D, L, L, S, S, U, O, A, A, J, J, U, O – Pizza One;
L, L, J, J, O, O, A, A, U, U – Pizza Two;
S, S, D, L, W, I, A, J, U, U – Pizza Three;
W, W, S, S, A, D, A, D, I, J, J, U, O – Slammageddon;
U, U, O, O, U, O, U, O, J, L, I, I – Super Speed Modifier;
U, O, L, J, O, U, J, L, J, J, J, J, I, I, L, L – открыть доступ ко всем персонажам и уровням;
O, U, I, J, S, S, D, A, U, O, J, I, W, S, W, S – открыть все медали и трофеи;
I, I, I, L, L, L, I, J, L, J, J, J, W, S, A, D, U, O – открыть все Mega-Challenges;
I, S, J, W, O, A, L, D, S, D, A, W, J, I, L, L – открыть все Story Mode Chapters.

PLAYSTATION 2, GAMECUBE

Выполните соответствующие требования в Board Game, чтобы открыть доступ к новым персонажам:
Anthrax – Bonus 7;
Captain Hook – Tournament 25;
Cyclops – Challanges 36-40;
Dronkey – Tournament 7;
G-nome – Challenges 11-15;
Humpty Dumpty – Bonus 4;
Luna – Challenges 26-30;
Quasimodo – Tournament 3;
Robin Hood – Tournament 13;
Wolf – Tournament 20.

GBA

Новые персонажи:
Human Fiona – купите ее за 50 French Flies в Bonus Menu;
Pinocchio – купите его за 50 French Flies в Bonus Menu;
Ugly Stepsister – купите ее за 50 French Flies в Bonus Menu;
Li'l Witch – купите ее за 300 French Flies в Bonus Menu.

Новые костюмы:
Donkey Costumes – покупается за 10 French Flies в Bonus Menu;
Fiona Costumes – покупается за 10 French Flies в Bonus Menu;
Gingy Costumes – покупается за 10 French Flies в Bonus Menu;
Li'l Witch Costumes – покупается за 10 French Flies в Bonus Menu;
Ogre Fiona Costumes – покупается за 10 French Flies в Bonus Menu;
Pinocchio Costumes – покупается за 10 French Flies в Bonus Menu;
Prince Charming Costumes – покупается за 10 French Flies в Bonus Menu;
Puss 'N' Boots Costumes – покупается за 10 French Flies в Bonus Menu;
Shrek Costumes – покупается за 10 French Flies в Bonus Menu;
Ugly Stepsister Costumes – покупается за 10 French Flies в Bonus Menu.

Новые уровни:
«Enchanted Forest» Stage покупается за 40 French Flies в Bonus Menu;
«Fiona's Bedroom» Stage покупается за 40 French Flies в Bonus Menu;
«Gepetto's Workshop» Stage покупается за 40 French Flies в Bonus Menu.

PLAYSTATION 2

Все перечисленные ниже коды следует бытро и четко вводить на главном экране:

↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, ↓, ↓, L1, R1, ←, ←, □, □, L1, R1 – Pizza One;
○, ○, □, □, →, →, ←, ←, L1, L1 – Pizza Two;
↓, ↓, →, ○, ↑, △, ←, □, L1, L1 – Pizza Three;
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, △, □, □, L1, R1 – Slammageddon;
L1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, R1, □, ○, △, △ – Super Speed Modifier;
△, △, △, ○, ○, ○, △, □, ○, □, □, □, ↑, ↓, ←, →, L1, R1 – открыть все Challenges.

XBOX

Коды следует вводить на главном экране:

↑, ↑, [Y], [Y], →, →, [B], [B], ↓, ↓, [L], [R], ←, ←, [X], [X], [L], [R] – Pizza One;
[B], [B], [X], [X], [R], [R], ←, ←, [L], [L] – Pizza Two;
↓, ↓, →, [B], ↑, [Y], ←, [X], [L], [L] – Pizza Three;
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, [Y], [X], [X], [L], [R] – Slammageddon;
[L], [L], [R], [R], [L], [R], [L], [R], [X], [B], [Y], [Y] – Super Speed Modifier;
[Y], [Y], [Y], [B], [B], [B], [Y], [X], [B], [X], [X], [X], ↑, ↓, ←, →, [L], [R] – открыть все Challenges.

GAMECUBE

Коды следует вводить на главном экране:

↑, ↑, [Y], [Y], →, →, [X], [X], ↓, ↓, [L], [R], ←, ←, [B], [B], [L], [R] – Pizza One;
[X], [X], [B], [B], [R], [R], ←, ←, [L], [L] – Pizza Two;
↓, ↓, →, [X], ↑, [Y], ←, [B], [L], [L] – Pizza Three;
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, [Y], [B], [B], [L], [R] – Slammageddon;
[L], [L], [R], [R], [L], [R], [L], [R], [B], [X], [Y], [Y] – Super Speed Modifier;
[Y], [Y], [Y], [X], [X], [X], [Y], [B], [X], [B], [B], [B], ↑, ↓, ←, →, [L], [R] – открыть все Challenges.

ЕЩЕ

[DS] SHREK SUPERSLAM

Начните игру со вставленной в консоль GBA-версией **Shrek SuperSlam**, чтобы автоматически получить альтернативный костюм для Шрека.



PC

ACT OF WAR: HIGH TREASON

Во время игры нажмите [ENTER], а затем вводите приведенные ниже коды:

fortknox – дополнительные $1,000;
bigbrother – Camera Mode;
keyholemaster – Full Map;
yeepeekaye – Nuclear Bomb;
bringoutthedead – Spawn British Ambulance;
greenjelly – Spawn British Cop;
coolihaveanewcar – Spawn CIA Armored SUV;
duckhunt – Spawn Duck;
coolimthepresident – Spawn President of the U.S.;
motherrussia – Spawn Russian T-80 Tank;
swatatyourorders – Spawn S.W.A.T. Member;
blackhawkdown – Spawn SA12 Anti-Aircraft Missile Launcher;
ymca – Spawn U.S. Police Officer;
ineedalltechnos – бесконечные деньги и полностью исследованное дерево технологий.



PSP

GENERATION OF CHAOS

Чтобы заполучить секретных командиров, обыщите определенные территории:
Dogora – ищите в Diez;
Dora Jean – ищите в Baura;
Jackal – ищите в Grapton;
Knightly – ищите в Dabikk;
Money – ищите в Sandia's;
Teri – ищите в Bull Cave;
Valen – ищите в Lengrub.

Чтобы поиграть за все десять королевств в Story Mode, пройдите игру за Allen, а затем загрузите получившийся в итоге save-файл.

NINTENDO DS

Dr Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?

Дополнительный контент
Low to High game – завершите первый день тренировки.
Syllable Count game – завершите 2 дня тренировки.
Head Count game – завершите 3 дня тренировки.
Tips Option – завершите 5 дней тренировки.
Stamp Designer Option – завершите 7 дней тренировки.
Hard mode for Head Count game – завершите 9 дней тренировки.
Hard mode for Calculations x 100 game – завершите 11 дней тренировки или одолейте предыдущее по сложности задание меньше, чем за 90 секунд.
Triangle Math game – завершите 13 дней тренировки.
Time Lapse game – завершите 15 дней тренировки.
Hard mode for Triangle Math game – завершите 17 дней тренировки.
Voice Calculation game – завершите 20 дней тренировки.
Зажмите SELECT, когда начинаете проверку возраста мозга (**Brain Age Check**). Это позволит выбирать порядок тестов.

PLAYSTATION 2 / XBOX

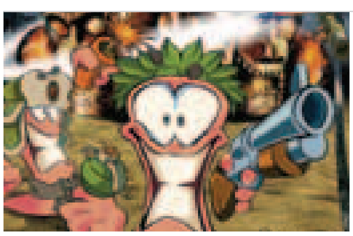
THE DA VINCI CODE

Введите перечисленные ниже пароли в меню кодов:
Et In Arcadia Ego – открыть все бонусы;
Apocrypha – все All Visual Database entries;
Sacred Feminine – удвоенное здоровье;
Vitruvian Man – бесконечное здоровье;
Clos Luce 1519 – выбор уровней;
Phillips Exeter – убийство с одного удара;
Royal Holloway – убийство с одного выстрела.

ЕЩЕ

[PC] RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

Во время игры нажмите ENTER и введите следующие коды:
WIN – автоматическая победа;
OLYMPUS – золото, древесина, слава и максимальный запас стамины;
INEEDWIN – пропустить уровень в кампании.





PSP

WORMS: OPEN WARFARE

Чтобы открыть **Challenge One**, пройдите все три Tutorials.
Поставьте игру на паузу, зажмите **[L]+[R]**, а затем наберите комбинацию [Triangle], [Down], [Cross], [Up] для восстановления здоровья.

PLAYSTATION 2

EVOLUTION GT

Получите по итогам **Veteran Season** как минимум бронзу, чтобы открыть доступ к **Secret Championship**, а также автомобилям **Bugatti EB110**, **Mercedes CLK DTM**, **Pagani Zonda F** и **Mercedes CLK GTR**.

EASTER EGGS

[PSP] ME AND MY KATAMARI

Двумерная катамари:
После прохождения последнего уровня на Prince Island появится возможность пройти коротенький уровень двумерной версии Katamari Damacy, в то время как на экране будет прокручиваться список создателей игры.

Если у вас есть вопросы или комментарии по содержанию рубрики, пишите на bw@gameland.ru. И пусть все тайное станет явным.

Страна Игр и «Новый Диск» ПРЕДСТАВЛЯЮТ КОНКУРС

«МОЗГОВОЙ ШТУРМ»

УСЛОВИЯ

Разгадайте кроссворд, составьте из букв в отмеченных клетках кодовое слово и пришлите его по адресу brain@gameland.ru до 1 сентября 2006 года с пометой в теме письма (или на конверте) «Мозговой штурм (конкурс)». Бумажные письма присылайте на адрес редакции (ищите в выходных данных журнала). И не забудьте полностью указать свои имя, фамилию и домашний адрес.

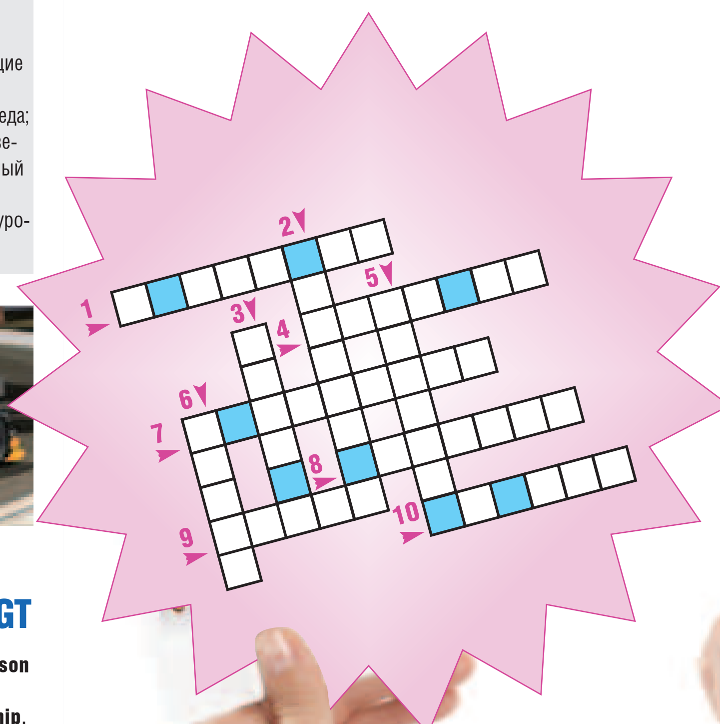
УДАЧИ!



Инструкция на русском языке!

НА КОНУ

Пять комплектов уникальной DS-игры для ежедневной тренировки мозга – **Dr Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?**



1. Технология, дебют которой в играх Nintendo состоялся в Kirby Tilt'n'Tumble для Game Boy Color.
2. Фамилия известного японского невролога, на базе его идей создавались бестселлеры для Nintendo DS.
3. «Легендарная» принцесса королевства Hyrule.
4. Какую характеристику вашего мозга измеряет Brain Training?
5. Математическое: знак, отделяющий целую часть числа от дробной.
6. Злобный и жадный антипод главного мэскота Nintendo.
7. Средство передвижения, которым Сигеру Миямото пользуется по дороге на работу.
8. Монстр из одноименной серии игр, созданной ныне покойным Гунпеем Йокоем.
9. Фамилия нынешнего президента Nintendo.
10. Семья, основавшая Nintendo и управлявшая ею на протяжении более чем 100 лет.

ПРИЗЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЕЙ «НОВЫЙ ДИСК»

Автор:
Александр «Kinn» Мельников
ad-r@mail.ru

Heroes of Might and Magic V

Продолжение. Начало в 12 (213) номере.

Логистика
Обязательно к получению всем героям.
- Внезапная атака (требует умения Разведчик) – записывает заклинание «Телепорт» в книгу героя, причем перенесенный отряд тут же получает ход.
- Поступь смерти (требует умения Внезапная атака, Темный ритуал) – увеличивает радиус передвижения существ при осаде вражеского замка на 4 единицы.

Военное образование
Отличное умение для долгой игры, позволяющее получить преимущество в развитии героя.
- Темное откровение (требует умения Разгадка тайного) – повышает уровень героя.
- Премированный колдун (требует умения Темное откровение, Чувство стихий) – добавляет 2 единицы к параметру

ЛИГА ТЕНЕЙ

Лига Теней – выбор прирожденных магов. Именно эта раса обладает самыми обширными познаниями в этой области. Помимо обычного набора заклинаний, героям темных эльфов, Колдунам, доступна усиленная боевая магия. Да и их врожденный дар направлен на эффективное ее применение.

УНИКАЛЬНОЕ УМЕНИЕ

Главный навык расы – «Неодолимая магия». С помощью него герои способны частично игнорировать врожденное сопротивление магии у существ, что позволяет успешно применять боевые заклинания против любых монстров. На третьем уровне навыка даже существа с полным иммунитетом к магии (например, черные драконы) получают половинный урон от заклинаний Колдуна. Если же удастся найти артефакт, который повышает уровень главного навыка на единицу, то от магического сопротивления жертвы останется всего лишь четверть. Боевая магия в руках опытного игрока, выбравшего Лигу Теней своим стартовым замком, – смертельный приговор практически любой армии противника. Не помогут никакие артефакты Академии и прочие способы защиты. Загвоздка в том, что у Колдунов слишком мало маны – Знание у них практически не растет. Стало быть, они напрямую зависят от артефактов и внешних домиков, повышающих этот параметр.

- Помимо игнорирования сопротивления магии, у уникального навыка есть еще одно преимущество. Оно позволяет увеличивать урон за счет правильного сочетания стихий. Чтобы видеть элементы стихий, привязанные к существам, необходимо выучить умение «Чувство стихий». В начале каждого боя все отряды получают свою стихию, выбранную случайным образом. Они связаны попарно (земля – воздух, огонь – вода). Для нанесения дополнительного повреждения необходимо, чтобы атакующая группа имела стихию, противоположную той, что у цели. После удара у цели (если она, конечно, выжила) меняется привязка на другую стихию, выбранную случайным образом. Сильно рассчитывать на это умение не стоит. Все дело в том, что каждый уровень навыка прибавляет всего 5% к повреждению, специальный домик в городе добавляет еще 10%. В сумме выходит повышение урона всего лишь на четверть, да и то при условии, что стихии удачно распределятся между вашими и вражескими отрядами.
- Второе умение в уникальном навыке – «Темная волна». Оно записывает в книгу заклинаний героя усиленные аналоги выученной боевой магии, которые наносят повреждение в полтора раза сильнее, но и тратят при этом в два раза больше маны.
- Последнее умение в уникальном навыке – «Темный ритуал». Герой, применив это умение, восстанавливает запас маны, затрачивая на это целый ход. Сложно представить себе ситуацию, когда целый день вне стен замка стоил бы восстановления сравнительно небольшого запаса маны, но в целом умение полезное (хотя бы тем, что позволяет получать другие уникальные умения в базовых навыках).



КУЛОН МАСТЕРСТВА ОЧЕНЬ ПОДХОДИТ ГЕРОЯМ ПОДЗЕМЕЛЬЯ. ТОЛЬКО С НИМ ОНИ СПОСОБНЫ ИГНОРИРОВАТЬ ДО 75% МАГИЧЕСКОЙ ЗАЩИТЫ ЦЕЛИ.

СУЩЕСТВА

- **Лазутчики/Ассасины** – пожалуй, самое сильное существо первого уровня в игре. Все дело в эффекте отравления, которым наделяются все атаки после усовершенствования отряда. При ударе (ближний ли бой, дальний – не играет роли), жертва получает не только физический урон, но и травится на три хода. В начале каждого хода отравленный отряд получает повреждение, равное количеству Ассасинов в группе, производившей атаку. А здоровье, равное 14, – неплохо даже для существа второго уровня. Повреждение тоже не отстает! Все портит количество – даже при наличии замка в городе рождается лишь 14 лазутчиков в неделю.
- **Бестии/Фурии** – главная атакующая сила в ближнем бою. Добегают до противника, атакуют и возвращаются на исходную точку, а после усовершенствования еще и не получают ответного удара. В общем, аналог гарпий из третьей части, но намного сильнее. К сожалению, их прирост еще меньше, чем у Лазут-



АЛТАРЬ УВЕЛИЧИВАЕТ УРОН ОТ СТИХИЙНОЙ СОВМЕСТИМОСТИ НА 10%. ЭФФЕКТ СУММИРУЕТСЯ, ЕСЛИ ТАКИХ ЗДАНИЙ НЕСКОЛЬКО.

чиков. Правда, в городе есть домик жертвоприношений, который позволяет повысить прирост бестий и минотавров (подробнее в разделе «Город»). Поскольку это отряд второго уровня, на большинстве карт есть, как минимум, по одному внешнему жилищу бестий. Обязательно скупайте их каждую неделю.

● **Минотавры/Минотавры-стражи** – в отличие от других юнитов ближнего боя третьего уровня, обладают неплохим уроном, здоровьем и средней инициативой. Но главное преимущество – лояльность. Их показатель морали всегда положителен и не снижается меньше единицы, а значит, минотавры никогда не пропустят ход. После усовершенствования получают дополнительный удар. К сожалению, контратака жертвы происходит не после обоих ударов, а между первым и вторым, и минотавры получают столько же сдачи, как если бы били один раз.

● **Наездники на ящерах/Темные всадники** – в отличие от паладинов, не наносят увеличенный урон, а уменьшают защиту цели на 20% за каждую пройденную перед атакой клетку. Но малый прирост ящеров и их хилое здоровье не позволяют лихо врубаться в ряды противника. Зато наездники помогают в бою любому союзному отряду. Для этого необходимо, чтобы они стояли рядом с целью удара, тогда воины на ящерах нанесут безответный дополнительный удар по жертве, но в полсилы. Это распространяется как на обычную атаку, так и на ответную (если ваше существо ударили, а наездники были рядом, то они тоже контратакуют).



ОЧЕНЬ НЕУДОБНО ТО, ЧТО НЕЛЬЗЯ ПОСМОТРЕТЬ СИЛУ ПОВРЕЖДЕНИЯ БОЕВОЙ МАГИИ ВНЕ БОЯ. ВЕДЬ ОНА НЕ ЗАВИСИТ ОТ ПРОТИВНИКА.

● **Гидры/Пещерные гидры** – крепкий, но жутко неповоротливый отряд с низкой инициативой. Однако все же имеет ряд положительных качеств. Первое из них – регенерация и даже воскрешение части группы. Очень полезно в начале игры в битвах с нейтральными монстрами. Беда в том, что регенерация восстанавливает только 50-80 пунктов здоровья и происходит в начале хода существа, что с его низким параметром инициативы случается не часто. Второе положительное качество – безответная атака. В нападении от гидр толку нет (низкая скорость и большие размеры не позволяют нормально перемещаться по полю боя), но защищать лучников они вполне способны. Третья особенность – одновременная атака всех вражеских отрядов на соседних клетках.

● **Сумеречные ведьмы/владычицы тени** – бестолковый юнит. Несмотря на то, что атакуют на расстоянии и имеют магическую книгу с проклятиями, характеристики (особенно здоровье и урон) слишком низкие для существа шестого уровня, не

Колдовство и 1000 золота в качестве премии.

Управление машинами

Бесполезное умение в большинстве случаев. Исключением являются быстрые игры с упором на баллисту и палатку или долгие игры с огромным количеством штурмов замков.

- Сотрясатель земли (требует умения Управление катапультой) – разрушает стены, нанося повреждение всем войскам внутри замка, оглушая их.
- Чумная палатка (требует умения Сотрясатель земли) – дает возможность палатке наносить повреждение вражеским отрядам.

Магия света

Неплохой выбор для усиления армии. Загвоздка в том, что на нее чаще всего не остается места среди навыков.

- Таинство света (требует умения Мастер магии гнева) – для всех колдунов в армии стоимость заклинаний уменьшена вдвое.
- Отягощение злом (требует умения Таинство света, Темный ритуал) – увеличивает параметр Колдовство при применении Светлой и Темной магии.

Магия тьмы

Не очень полезный навык в связи с отсутствием полезных умений.

- Восполнение тьмы (требует умения Хозяин разума) – возвращает герою ману, потраченную на отраженное заклинание.

Магия хаоса

Обязательна к получению любому Колдуну, как и умений «Тайная волна», и «Чародейская удача».

- Тайны хаоса (требует умения Темный ритуал) – добавляет 2 к параметру Знание и вносит в книгу заклинаний одно боевое неизученное заклятие 1-3 круга.
- Взрыв маны (требует умения Тайны хаоса, Карающий удар) – наносит урон вражеским

существам, творящим заклинания.

Магия призыва

Довольно эффективна, но придется жертвовать чем-то для ее получения.

- Экзорцизм (требует умения Повелитель существ) – урон от боевых заклинаний удваивается против призванных существ.

Чародейство

Обязательный навык для главного героя.

- Изменчивая магия (требует умения Восполнение маны) – снижает стоимость заклинаний случайным образом. Экономия может составить до 50%, но определяется в момент сотворения заклинания. С вечным дефицитом маны у Колдунов – то, что нужно.
- Антизаклинание (требует умения Изменчивая магия, Взрыв маны, Сопротивление) – гасит эффект любого следующего заклинания противника (включая магию существ), но тратит на это в два раза больше маны, чем стоит применение заклинания. В данный момент это умение получить невозможно, так как умение «Сопротивление» требует наличие навыка «Защита» четвертого уровня. Возможно, в патчах исправят.

Нападение

Нужен для получения умения «Взрыв манны», да и в целом подходит для агрессивной тактики Лиги Теней. Хотя «Оборона» более выгодна.

- Ускорение (требует умения Тактика) – дает возможность колдовать заклинание Ускорение без затрат маны и записывает это заклинание в книгу героя.
- Карающий удар (требует умения Ускорение, Тайная волна) – увеличивает повреждение существ в зависимости от положительного значения морали (по 5% за каждый пункт).

Оборона

Очень важный навык, так говоря о традиционном для темных эльфов низком приросте. Разве что вовремя наложенным заклинанием «Берсерк» могут сильно испортить настроение врагу. Также имеют шанс при ударе наложить на противника проклятие, но работает способность только в ближнем бою.

● **Сумеречные драконы/Черные драконы** – их атака сжигает не только жертву, но и отряд, стоящий за ней, неважно, свой или чужой. Умеют летать, что позволяет преодолевать стены вражеского замка и умирать за ними в гордом одиночестве. Обладают иммунитетом к магии, что защищает от заклинаний противника, но и не позволяет усиливать драконов своими чарами. Несмотря на малый прирост и огромную стоимость, очень сильный монстр.

ГОРОД

Для развития прежде всего понадобятся деньги, тратить драгоценные ресурсы и время на существ выше четвертого уровня в начале игры не стоит. Лучше сосредоточиться на финансах и постройке замка. Поскольку у всех существ замка чрезвычайно низкий прирост, особую важность приобретают внешние жилища – не забывайте их посещать каждую неделю.

Основные строения, которые необходимо возвести, – домик жертвоприношений, башенка знаний, магическая гильдия и алтарь стихий. Первый позволяет резать существ на алтаре, дабы увеличить в случайном порядке прирост существ второго и третьего уровня. Штука очень полезная, ведь основная сила армии – бестии. Приносить в жертву нужно все лишнее – присоединившихся нейтралов, отряды, выдаваемые на старте нанятым героям, прирост из захваченных замков – если те другой расы, конечно. При должном старании прирост бестий можно существенно повысить (он достигнет примерно 17-20 существ в неделю).



ТАКТИКА ОЧЕНЬ ПОЛЕЗНА ДЛЯ ЗАМКА ПОДЗЕМЕЛЬЯ. ПОЗВОЛЯЕТ ЭФФЕКТИВНО ПРИМЕНЯТЬ КАК ФУРИЙ, ТАК И НАЕЗДНИКОВ.

Башенка знаний позволяет увеличить параметр Знания на единицу всем героям независимо от того, где они находятся в данный момент. Эффект суммируется, то есть параметр повышается за каждый домик под контролем игрока.

Алтарь стихий – незаменимая вещь в хозяйстве боевого мага. Без этого домика стихийные цепи не работают, а после его постройки возможно отгрохать усилитель, увеличивающий эффект разрыва цепей на 10%.

При долгих играх сначала повышайте прирост юнитов (замок, домик жертвоприношений), а потом стройте Капитолий. Это позволит сначала накопить армию, а потом ее скупить. На малых картах в первую очередь стройте магическую гильдию. Даже один метеоритный шторм в начале боя даст значительный перевес в вашу пользу.

ГЕРОИ

Основной параметр героев Подземелья – «Колдовство», второстепенный – «Нападение».

● **Иранна** – специализация «Кровавая госпожа» дает по единице к параметру защиты и атаки бестиям и фуриям за каждые два уровня героя, начиная с первого. Начинает с навыком «Военное образование» и умением «Самосозерцание» в нем. Налицо сразу как недостатки, так и преимущества героя. Если основной упор в игре делать на бестий, то она покажет себя во всей красе. Но в этом случае потери бестий на начальном этапе нужно исключить полностью. Хороша на малых картах при игре против воинов (маги просто убьют бестий заклинаниями, не дав сходить). Брать лучше навыки для усиления армии («Защита», «Нападение», «Удача»).

● **Вайшан** – специализация «Черная рука» дает по единице к параметру защиты и атаки лазутчикам и ассасинам за каждые два уровня героя, начиная с первого. Начинает с навыком «Удача» и умением «Боевая удача» в нем. К этому герою применимо все, сказанное про Иранну. Лазутчики – такой же сильный отряд, как и бестии. Герой очень хорош для коротких игр, но не долгих партий, поскольку, в отличие от фурий, увеличить прирост ассасинов невозможно.

● **Кифра** – специализация «Рабовладелец» дает по единице к пара-



АССАСИНЫ ОТРАВЛЯЮТ УДАРОМ. ПРИЧЕМ СИЛА ЯДА ЗАВИСИТ ОТ КОЛИЧЕСТВА СУЩЕСТВ. НЕ СТОИТ ДОЛБИТЬ ОДНУ И ТУ ЖЕ ЦЕЛЬ, КАЖДЫЙ РАЗ ВЫБИРАЙТЕ НОВУЮ.



МАЛЕНЬКИЙ ЯДЕРНЫЙ ВЗРЫВ В МАСШТАБАХ БОЕВОЙ КАРТЫ. ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ СТИХИЙНОЙ ЦЕПЬЮ ВПЕЧАТЛЯЕТ.



ВОТ С ТАКИМ ЗНАЧКОМ НАЧИНАЕТ ИГРОК, КОТОРЫЙ ВЫБРАЛ В КАЧЕСТВЕ НАЧАЛЬНОГО ЗАМКА – ПОДЗЕМЕЛЬЕ.

метру защиты и атаки минотаврам и минотаврам-стражам за каждые два уровня героя, начиная с первого. Хотя популяцию минотавров можно существенно повысить тем же способом, что и фурий, упор на них не сделаешь. Однако нанимать героя стоит ради уже выученного умения «Управление поместьями». В качестве сборщика ресурсов он себя довольно быстро окупит, принося дополнительные 250 монет в день.

● **Соргалл** – специализация «Заводчик ящеров». Увеличивает урон, наносимый особой атакой наездников в зависимости от уровня героя. Начинает с навыком «Нападение» и умением «Боевое безумие» в нем. Герой бестолковый – ладно бы увеличивал параметры ящеров, но всерьез рассчитывать на урон от их специального умения глупо. Навык «Нападение» не лучший выбор для главного героя, но и не худший. В общем – ни рыба ни мясо.

● **Ирбет** – специализация «Темный мистик» позволяет с помощью умения «Темный ритуал» впитывать магической энергии больше реального максимума. Начинает с навыком «Темная магия» и умением «Темный ритуал». Теоретически специализация полезная, ведь маны вечно не хватает, но тратить целый ход на ее восполнение – слишком большая роскошь при игре с живым противником. Да и «Темная магия» – самая бесполезная школа для Колдунов.

● **Летос** – специализация «Отравитель». Каждый отряд противника имеет шансы вступить в бой отравленным. С уровнем героя растет шанс успешного применения этой способности. Начинает с навыком «Темная магия». Первый минус героя – начинает с одним навыком. Второй минус в том, что этот навык – «Темная магия». Но Летос – единственный Колдун, которому этот навык необходим как воздух. Ведь мощность отравления напрямую зависит от силы заклинания «Отравление», которое он получает в самом начале игры, и от параметра «Колдовство», который растет у героев этой расы очень хорошо. Только вот способность может проявляться в каждом бою на всех вражеских отрядах, а может за всю игру так и не сработать. Делать ли на это ставку – решать вам.

● **Эрин** – специализация «Шабаш ведьм» позволяет владычицам тени и сумеречным ведьмам сделать дополнительный выстрел по цели героя. С ростом уровня героя растет шанс применения специализации. Начинает с навыками «Магия хаоса» и «Нападение». Что тут сказать – какой Колдун будет стрелять в отряды противника в надежде на то, что сумеречные ведьмы дополнят его выстрел своим, а не использовать заклинания? Тем более что ведьм пускают в расход в первую очередь все кому не лень (башни замков, герои компьютера, нейтральные войска).

● **Синитар** – специализация «Катализатор» позволяет понизить на 10% плюс 2% за каждый уровень героя стоимость усиленных заклинаний. Начинает с навыком «Магия хаоса» и умением «Темная волна». Самый эффективный герой на малых картах. Но чем дольше идет игра, тем больше это преимущество теряется, ведь со временем маны станет хватать даже на дорогие усиленные заклинания, а получить их может любой герой подземелья. ■

как позволяет армии выстоять под напором противника, пока герой громит его заклинаниями.

- Выносливость (требует умения Стойкость) – дает возможность колдовать заклинание «Каменная кожа» без затрат маны и записывает его в книгу заклинаний героя.
- Сопротивление (требует умения Выносливость, Отражение) – добавляет 2 единицы к параметру Защиты героя. Оно является четвертым умением для навыка, что делает невозможным его получение).

Удача

Один из самых эффективных навыков для героев Подземелья из-за умения Чародейская удача.

- Чародейская удача (требует умения Солдатская удача) – позволяет удаче влиять на боевые заклинания, что делает боевую магию практически бесценной.
- Покровительство Аши (требует умения Поступь смерти, Чародейская удача) – позволяет выкапывать слезу Аши не точно в месте захоронения, а на некотором расстоянии от нее.

Лидерство

В целом полезный навык в сочетании с «Нападением», но обычно на него не хватает места.

- Аура скорости (требует умения Сбор войск) – увеличивает скорость всех отрядов в армии на 1 пункт.



САМЫЙ ЭФФЕКТИВНЫЙ УДАР ВСАДНИКОВ НАЧИНАЕТСЯ С РАЗБЕГА В ПЯТЬ КЛЕТОК И БОЛЕЕ. УЖЕ ПОСЛЕ ПЯТОЙ КЛЕТКИ ЗАЩИТЫ ЦЕЛИ ДЛЯ НИХ НЕ СУЩЕСТВУЕТ.

Логистика

Навык, обязательный к получению всем героям.

- Бесшумный ловчий (требует умения Разведчик) – позволяет врагу видеть лишь самые сильные отряды вашей армии, не показывая их численность.
- Родная земля (требует умения Бесшумный ловчий) – увеличивает скорость существ эльфийской расы на родной территории (трава) на 1 единицу.

Военное образование

Отличное умение для долгой игры.

- Лесное коварство (требует умения Разгадка тайного) – повышает шанс нанесения критического удара по ненавистным монстрам на 10%.
- Хранитель тайн (требует умения Лесное коварство, Смертельный выстрел) – добавляет 2 единицы к параметру Колдовство.

Управление машинами

Бесполезное умение в большинстве случаев. Исключением являются быстрые игры с упором на баллисту и палатку или долгие игры с огромным количеством штурмов замков.

- Заколдованная баллиста (требует умения Управление баллистой) – добавляет выстрелу баллисты эффект заколдованных стрел, тратя ману героя.
- Скорострельная баллиста (требует умения Заколдованная баллиста, Ливень стрел) – дает возможность баллисте стрелять трижды за ход.

Магия света

Из-за низкого параметра Колдовство у героев эффект заклинаний продлится недолго.

- Дух света (требует умения Мастер магии гнева) – позволяет снижать инициативу и дальность хода всех летающих существ армии противника на 1.
- Защита от огня (требует умения Дух света, За-

ЛЕСНОЙ СОЮЗ

Эльфы – выбор прирожденных воинов. У них нет больших армий, сильной магии или возможности пополнять армию за счет переделанных существ, но сами по себе юниты замка очень сильны. Светлые эльфы – раса для тактиков, людей, которые любят побеждать не количеством, а качеством.

УНИКАЛЬНОЕ УМЕНИЕ

Главный навык эльфийских героев – «Мститель». Он позволяет выбрать некоторое количество заклятых врагов (по одному на каждый уровень навыка), которым отряды в армии героя с 40% шансом будут наносить двойной урон. Для выставления существа в качестве ненавистного необходимо убить как минимум его двойной прирост. Поэтому, зная, каким замком играет оппонент, первым делом уничтожайте нейтральных существ его расы. Еще одна важная деталь. Выставить или сменить цель мщения можно только в замке эльфов, так что если вы собираетесь долго в него не возвращаться, подумайте хорошенько, чему отдать предпочтение – существам нейтральных армий или же главным отрядам армии врага. Навык не то чтобы очень полезный, но умения в нем даются хорошие.

- **«Ливень стрел»** – позволяет атаковать сразу все группы монстров, ненавистные для героя. Удобное умение для уничтожения нейтральных существ.
- **«Смертельный выстрел»** – при расчете повреждения, наносимого героем, его уровень повышается на 3. Если цель находится в списке ненавистных, урон удваивается. Герой убивает как минимум одно существо в группе.
- **«Заколдованная стрела»** – умение позволяет наделить атаку героя дополнительным эффектом в виде заклинания, потратив на это целый ход. Применять можно только боевые или проклинающие заклятия, выученные героем. На каждый выстрел тратится столько же маны, сколько бы ушло на применение заклинания. В начале боя к выстрелу привязывается магия холода («Кольцо холода» или «Удар льдом»). В «Магии хаоса» обязательно берется умение «Повелитель холода». Тогда выстрел героя не только нанесет значительный урон, но и оглушит на какое-то время большую часть вражеской армии. В дальнейшем, если будет хватать маны, можно привязать к выстрелам «Метеоритный шторм».

СУЩЕСТВА

- **Феи/Дриады** – высокий прирост, безответная атака, высокая инициатива и скорость. Главная боевая мощь на начальном этапе. При усовершенствовании получают два заклинания: «Снятие чар» и «Рой пчел». Первое снимает негативные эффекты со своих отрядов, второе же практического применения не имеет ввиду низкого урона. В начале игры скупайте всех фей и старайтесь их улучшить даже в ущерб другим строениям. Дриады позволяют без потерь убивать большие отряды медленных существ первого и второго уровня, ведь они бьют три клетки перед собой и успевают сходить несколько раз, пока очередь дойдет до зомби или крестьян.
- **Танцующие с клинками/Танцующие со смертью** – в начале партии бесполезны, поскольку умирают слишком быстро, так что копите их в городе. Только когда их будет много, и улучшенных, они станут серьезным подспорьем в сражении, ведь танцующие со смертью атакуют всех существ вокруг себя, получая ответный удар лишь от главной цели. Усилив отряд заклинанием «Каменная кожа», можно смело посылать его в самую гущу врагов.
- **Эльфийские лучники/Мастеры лука** – самый полезный стреляющий отряд армии. После апгрейда повышаются Защита и здоровье, но это не самое главное. После усовершенствования каждый выстрел может с некоторым шансом оглушить противника, отняв у него 20% текущей инициативы. Если учесть, что лучники стреляют дважды, есть возможность почти оположинить ход вражеского отряда. Шанс оглушения не зависит от количества эльфов, так что можно поделить их на 3-4 группы по 10 лучников, и держать в ступоре несколько вражеских отрядов.



ЭНТОВ ДЕРЖИТЕ ПО ВОЗМОЖНОСТИ В СЕРЕДИНЕ АРМИИ. ТАК БУДЕТ ПРОЩЕ СКООРДИНИРОВАТЬ НАПРАВЛЕНИЕ ИХ ДВИЖЕНИЯ.



ДВОЙНОЙ ВЫСТРЕЛ МАСТЕРОВ ЛУКА ЗА ОДИН ХОД ТРАТИТ ДВЕ СТРЕЛЫ. УЧТИТЕ ЭТО.

● **Друиды/Верховные друиды** – второй стрелковый отряд эльфов. Но главная функция друидов – усиление отрядов ближнего боя. Заклинание «Каменная кожа» позволяет настолько усилить защиту тех же танцоров, что они перестают дохнуть даже в битве против групп высокого уровня. После усовершенствования друиды получат возможность восполнять ману героя за счет собственной. Причем в бою с нейтральными монстрами можно разделить друидов на несколько групп, и каждая восстановит герою по 10 маны. Пригодится при отсутствии колодцев или другой возможности пополнить запасы магической энергии.

● **Единороги/Боевые единороги** – крепкие и со средней инициативой, обладают набором полезных способностей, которые так или иначе влияют на ход сражения. Первая способность – 30% сопротивление магии. После усовершенствования эта аура распространяется на те отряды, которые вплотную примыкают к единорогам. Их можно использовать в качестве магического щита для лучников и друидов. Но и в атаке они не так уж бесполезны. При ударе есть шанс, что единороги наложат заклинание «Ослепления» на свою цель, не позволяя ей ходить 2 условных раунда.

● **Энты/Древние энты** – самый сильный отряд шестого уровня в игре. Здоровья у них не меньше, чем у существ седьмого уровня, а Защита просто зашкаливает. После усиления «Каменной кожей» с помощью друидов становятся настоящей стеной на пути врага к вашему войску. Главная их способность – задерживать передовые отряды противника, ведь энты ударом привязывают цель к земле, лишая возможности передвигаться. Эффект снимается лишь при смерти группы или при ее перемещении. После усовершенствования вставший в оборону отряд повышает параметр защиты не в полтора, а в два раза, к тому же наделяется бесконечными ответными атаками. Если вам удалось заблокировать пару отрядов противника, смело вставайте в оборону и держите их до конца боя, расстреливая лучниками и друидами.

колдованная стрела) – дает отрядам 50% сопротивления огню и защищает от умения «Владыка пламени».

Магия тьмы

В целом полезный навык, который хорошо сочетается с умением «Заколдованная стрела». Но из-за низкого параметра Колдовство у героев эффект заклинаний продлится недолго.

- Проклятая земля (требует умения Хозяин боли) – наносит повреждение отрядам армии противника при передвижении по боевому полю. Урон зависит от уровня героя.
- Печать тьмы (требует умения Проклятая земля, Заколдованная стрела) – вражеские герои будут вынуждены тратить вдвое больше маны на применение заклинаний магии тьмы.

Магия хаоса

Необходима, чтобы накладывать заклинания на стрелы. Но для нормального применения нужно получить навык «Образование» и повысить всеми способами параметр Колдовство.

- Тайны хаоса (требует умения Взрыв маны, Заколдованная стрела) – добавляет 2 к параметру Знание и вносит в книгу заклинаний одно боевое неизученное заклятие 1-3 круга.
- Взрыв маны (требует умения Владыка пламени) – повреждает вражеских существ, творящих заклинания.



ВИНРАЭЛЬ – ЛУЧШИЙ ГЕРОЙ ЭЛЬФОВ. ТАКОГО КОЛИЧЕСТВА ОПЫТА, КАК ОН, НЕ ПОЛУЧАЕТ НИ ОДИН ГЕРОЙ.



САМАЯ ПРАВИЛЬНАЯ КОМБИНАЦИЯ НАВЫКОВ ДЛЯ ЭЛЬФИЙСКОГО ГЕРОЯ. НО НЕ КАЖДЫЙ СМОЖЕТ ИХ ПОЛУЧИТЬ.

Магия призыва

Для эльфов малополезна.

- Завеса тумана (требует умения Повелитель земли) – позволяет герою снижать инициативу и наносимый урон вражеских стрелков на 10%.
- Воины огня (требует умения Завеса тумана, Защита от огня) – дарует герою заклинание «Призыв элементалей», которое призывает элементалей огня в количестве, на 40% превышающем положенное.

Чародейство

Имеет смысл брать только с прицелом на «Магию хаоса» и применение боевых заклинаний вместе с зачарованными стрелами.

- Тайное откровение (требует умения Восполнение маны) – герой получает 2 единицы к параметру Колдовство и новое заклинание в свою магическую книгу.
- Антизаклинание (требует умения Тайное откровение, Воины огня, Хранитель тайн) – гасит эффект любого следующего заклинания противника (включая магию существ), но тратит на это в два раза больше маны, чем стоит применение заклинания.

Нападение

Нужен для получения умения «Истинная удача», да и в целом подходит для защитной тактики, основанной на лучниках.

- Лесная ярость (требует умения Боевое безумие) – увеличивает максимальное повреждение существ армии на 1 единицу.
- Греческий огонь (требует умения Лесная ярость, Смертельный выстрел) – позволяет катапульте игнорировать параметр защиты цели и добавляет к ее выстрелам дополнительный урон огнем.

Оборона

Очень важный навык, так как без него нельзя получить умение «Истинная удача». Да и в целом подходит для армии при обоpонительной тактике боя.

- Стоять насмерть (требует умения Стой-



ДЖИННЫ – СУЩЕСТВА РАСЫ АЛЬЯНСА, ШАНС ПРИСОЕДИНЕНИЯ ТАКИХ МОНСТРОВ НАМНОГО ВЫШЕ.

● **Зеленые драконы/Изумрудные драконы** – как и их черные собратья, атакуют дыханием не только цель, но и отряд за ее спиной. Главное преимущество данного отряда – способность летать, что помогает при осадах, но не выделяет существо на фоне своих коллег по уровню. Среднее здоровье, инициатива и урон делают их всего лишь еще одним рукопашным отрядом.

ГОРОД

Главному герою придется возвращаться сюда очень часто для смены ненавистных существ. Основные ресурсы города эльфов – дерево и кристаллы. Их нужно отвоевывать в первую очередь. Первым делом необходимо построить домик дриад и усовершенствовать его. Следующая цель – домик охотников. Во-первых, без них очень сложно будет отбить большинство ресурсов. Во-вторых, домик охотников – необходимое условие для постройки гильдии охотников, в которой герои выбирают ненавистных себе существ. Дальше будет выбор: строить друидов или цитадель. Если генеральное сражение не за горами, то друиды – оптимальный выбор. Двойной прирост на второй неделе позволит создать преимущество как в дальнем бою, так и в усилении армии (ведь герой еще не сильно прокачан). Но если игра затягивается, стройте цитадель.
На второй неделе при возможности постройте энтов, но основной упор делайте на финансы и общий прирост существ. Если денег не хватает на покупку недельного прироста всей армии, то на жилище драконов можно не тратиться.

ГЕРОИ

Основной параметр героев эльфийского замка – «Защита», второстепенный – «Знание».

● **Оссир** – специализация «Искусный охотник» дает по единице к параметру защиты и атаки эльфийским лучникам и мастерам лука за каждые два уровня героя, начиная с первого. Начинает с навыком «Удача» и умением «Сопротивление магии» в нем. Герой хорош как для быстрых игр, так и для затяжных сражений на огромных картах.
С ростом его уровня эльфийские лучники будут значительно реже умирать. Параметр защиты позволит им держать удар на расстоянии, а энты не позволят подойти к ним вплотную. Но есть и своя ложка дегтя. Хоть герой и начинает с навыком «Удача», который, бесспорно, является отличным выбором для эльфов, дополнительное умение «Сопротивление магии» делает невозможным получение главного уникального умения «Истинная удача».

● **Таланар** – специализация «Эльфийская ярость» наделяет существ танцующие с клинками, танцующие со смертью, эльфийские лучники, мастера лука, друиды и высшие друиды способностью Ярость. Начинает с навыком «Лидерство» и умением «Сбор войск» в нем. Хорош как дополнительный герой. Если прокачать его на пару уровней и взять умение «Управление поместьями», то помимо прироста существ он добавит и существенный вклад в казну. Однако как главный герой не очень полезен. Имеющийся навык «Лидерство» не даст взять более нужные, а специализация малополезна.

● **Анвэн** – специализация «Меч Силанны» повышает урон армии против заклятых врагов на 2% за каждый уровень героя. Начинает с навыком «Защита» и умением «Отражение» в нем. Навык в целом полезный, но умение «Отражение» ставит крест на возможности получения уникального умения «Истинная удача». Второй минус заключается в том, что ненавистных существ в армии врага может быть всего три, а на остальные четыре отряда специализация не распространяется.

● **Вингаэль** – специализация «Стремительный боец», дающая прирост инициативы на 2% за уровень героя всем существам армии в начале боя. Начинает с навыком «Нападение» и умением «Тактика» в нем. Как и предыдущий герой, не сможет получить умение «Истинная удача», но в целом очень неплохой. Первый ход в бою дает солидное преимущество как во время долгих игр, так и в битвах малыми армиями. Однако делать его главным героем все же не стоит. Первый ход не даст такого же преимущества армии эльфов, как, скажем, магам,



ОБОЗ С БОЕПРИПАСАМИ НЕОБХОДИМ ЭЛЬФАМ КАК ВОЗДУХ. БЕЗ НЕГО МАСТЕРА ЛУКА МОГУТ БЫСТРО РАССТРЕЛЯТЬ БОЕКОМПЛЕКТ.

поскольку ими все равно играют от обороны.

● **Дираэль** – специализация «Королева роя» повышает эффективность боевого заклинания «Призыв осиного роя». Начинает с навыком «Магия призыва» и умением «Повелитель существ» в нем. Апофеоз бесполезности. Специализация в самом слабом боевом заклинании, да еще и у героя, чей параметр Колдовства стремится к нулю.

● **Винраэль** – специализация «Боевая закалка» повышает получаемый после боя опыт на 2% за каждый уровень героя. Начинает с навыком «Образование» и умением «Самосозерцание» в нем. Лучший герой для долгих игр на больших картах. Чем дольше игра, тем больше будет разрыв в уровне между вашим героем и героем противника. Уже ближе к 15 уровню герой по параметрам и опыту будет обгонять остальных как минимум на треть. Из него ни в коем случае не стоит делать второстепенного героя, только главного, и желательно с ним начинать игру. Помните, что прибавка идет только после боя, но не распространяется на опыт, полученный за сундуки с золотом.

● **Гильраэн** – специализация «Мастер клинка» дает по единице к параметру защиты и атаки танцующим с клинками и танцующим со смертью за каждые два уровня героя, начиная с первого. Начинает с навыком «Защита» и умением «Отражение» в нем. Привязка к существу, которое является главным пушечным мясом армии, а не ее боевой мощью – явный минус, да и начальный выбор навыка и умения не позволит получить уникальное умение «Истинная удача». Утешаться можно лишь тем, что в начале выдают немало танцующих с клинками, которыми можно усилить армию основного героя.

● **Ильфина** – специализация «Дитя единорога» дает по единице к параметру защиты и атаки единорогам и боевым единорогам за каждые два уровня героя, начиная с первого. Начинает с навыком «Магия света» и умением «Дарующий благословение» в нем. Та же привязка к расходному материалу и неудачный выбор начального навыка, но он хотя бы не лишает возможности получения «Истинной удачи». Ничего особенного. ■

кость) – если один из отрядов умирает, то есть шанс, что одно существо останется в живых с одним пунктом здоровья.

- Глухая оборона (требует умения Стоять насмерть, родная земля) – при использовании приказа «Оборона», защита войск под командованием героя возрастает на 60%.

Удача

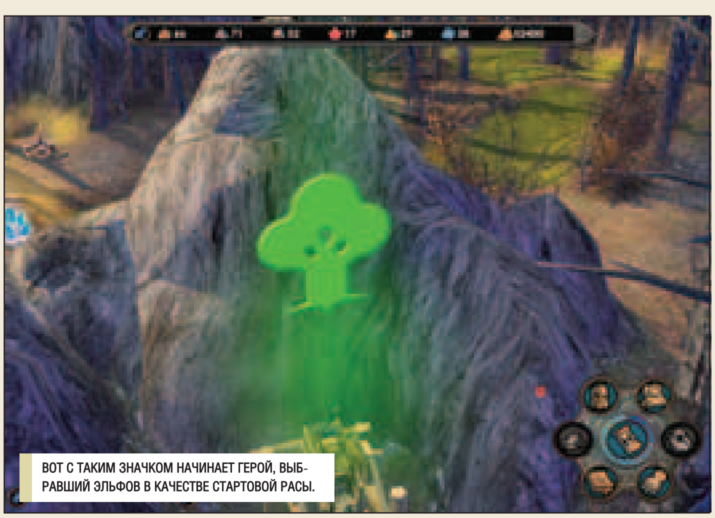
Один из лучших навыков из-за умения «Эльфийская удача». Позволяет увеличить повреждение, наносимое при срабатывании удачи, более чем в 2 раза. К тому же является необходимым условием для получения умения «Истинная удача».

- Эльфийская удача (требует умения Солдатская удача) – увеличивает прибавку к повреждению за удачный удар на 25%.
- Смертельное невезение (требует умения Эльфийская удача, Ливень стрел) – снижает показатель удачи у противника на один пункт.

Лидерство

Полезный навык только для второстепенных героев, чтобы те приносили деньги.

- Лесной генерал (требует умения Сбор войск) – герой получает два пункта к параметру Нападение. К тому же, к его армии присоединяется несколько отрядов танцующих со смертью. Количество зависит от недели игры.



ВОТ С ТАКИМ ЗНАЧКОМ НАЧИНАЕТ ГЕРОЙ, ВЫБРАВШИЙ ЭЛЬФОВ В КАЧЕСТВЕ СТАРТОВОЙ РАСЫ.



ЭНТЫ УДАРОМ ПРИВЯЗЫВАЮТ К МЕСТУ. ПОЛЬЗУЙТЕСЬ ЭТИМ, ЧТОБЫ ОСТАНОВИТЬ САМЫЕ ШУСТРЫЕ ОТРЯДЫ ПРОТИВНИКА.

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



Metroid Prime Hunters

Часть вторая (начало в предыдущем номере)

Во второй и завершающей части материала по Metroid Prime Hunters мы расскажем вам о сильных и слабых сторонах каждого из Охотников и предложим всевозможные стратегии игры за них.

SAMUS

ОРУЖИЕ

Самус выделяется среди прочих Охотников, в первую очередь, спецоружием. В то время как остальные, взяв на карте Affinity Weapon, будут озабочены поиском амуниции для него, Самус просто получит дополнительные 5 ракет в свой арсенал. Ей вообще не нужно ничего искать – любимые ракеты всегда при себе. Если «зарядить» (удерживайте кнопку) спецвыстрел (потребуются всего две ракеты), снаряды обзаведутся автонаведением. А самонаводящиеся 48 HP повреждений по цене двух ракет сразу после респауна – это, поверьте, така-ая роскошь! Итого, Самус начинает бой наиболее подготовленной из всех Охотников: две ракеты и очередь из Power Beam враз окончат жизнь только что появившегося на арене противника. Как вариант – забросайте его ракетами, а затем неожиданно переключитесь на Volt Driver и расстреляйте мощными скорострельными зарядами.

АЛЬТФОРМА: MORPH BALL

В альтформе Самус способна крайне быстро передвигаться (уступая по скорости только прыжку Трэйса) и при этом еще и наносить повреждения врагам! Boost Ball снимает по 20 HP у незадачливого соперника – немного, но очень быстро и совершенно «бесплатно». А ведь у Самус еще есть и три бомбы (по 16 HP каждая), которые она может последовательно взорвать в непосредственной близости от врага. Бомбы также обеспечивают уютное отступление (ускоренное с помощью Boost Ball).

АРЕНЫ

На картах, где наличествует DeathAlt, постарайтесь добраться до бонуса первыми – огромная скорость шарика обеспечит не один легкий фраг. На маленьких аренах (Processor Core, Compression Chamber) альтформа позволит быстро догнать не успевших подкрепиться аптечкой врагов; на более обширных (Harvester, Alinos Perch) не давайте отдыха автонаводке своих ракет. Старайтесь ограничить использование Morph Ball на картах с пропастями (особенно Outer Reach) – скоростной Самус ничего не стоит свалиться вниз. На арене Head Shot берегите каждую ракету – дополнительных не будет!

ПРОТИВ ОХОТНИКОВ

- **Канден:** несложно. «Заряженный» Volt Driver летит медленнее «заряженных» ракет, что сразу дает Самус преимущество на картах с обилием укрытий; от канденовской альтформы легче легкого удрать с помощью Boost Ball, а три ответные бомбы охладят пыл преследователя.
- **Спайр:** старайтесь использовать Morph Ball пореже, ограничиваясь быстрыми наскоками, – иначе рискуете оказаться поджаренными до хруста. А вот ракеты враз найдут неповоротливого Спайра, где бы он ни был.
- **Трэйс:** бойтесь хедшотов! Самонаводящиеся ракеты отыщут путь к невидимому снайперу; а при должной сноровке вы научитесь уходить в сторону от смертоносного прыжка его альтформы, оставив ему на съедение пару бомб.
- **Ноксус:** ракеты Самус позволяют ей держаться на порядочном расстоянии от холодного карателя. Не позволяйте ему приблизиться – и дело в шляпе.
- **Сайлукс:** держите дистанцию, дабы избежать его Shock Coil, и ракетами, ракетами! Если приблизится – уходите альтформой, но не перестарайтесь: вражьи бомбы и растяжки не пойдут вам на пользу.
- **Увел:** основная сила Увела – в альтформе; ее верхнюю часть догнать в форме шарика вполне легко, но ему не менее легко отбиться от нее с помощью Battlehammer. Не жалейте ракет на его нижнюю часть – турель – и быстро доведете хитреца до полусмерти, останется только добить.

ПРОТИВ САМУС

На открытых картах старайтесь держаться вблизи укрытий, иначе падете легкой жертвой ее самонаводящихся ракет. В узких коридорах Самус в своей двуногой форме опасна для вас ровно в той же степени, что и для себя – ракеты имеют широченный радиус взрыва, и, держась вблизи, ее можно вынудить навредить и себе (или благоразумно прекратить пальбу). Беды начнутся тогда, когда Самус свернется в шарик – в коридорах убежать от бомб и Boost Ball некуда. Здесь вашим лучшим другом становится прыжок. Перепрыгивая смертоносный шарик, старайтесь отстреливаться из пушки помощнее и с максимальным радиусом поражения (только не убейтесь сами). Спайр с «заряженным» Magmaul легко утихомирить назойливый Morph Ball.

KANDEN

ОРУЖИЕ

Volt Driver – замечательное оружие. Заряд сам наводится на врага – причем летит медленно, что позволяет ему следовать за убегающим противником с большей точностью – и имеет большой радиус взрыва (берегитесь при использовании на близких дистанциях – он и вас не пощадит). Повреждения от попадания огромные – 56 HP! А искажение на экране «живого» соперника при попадании – приятное дополнение к и без того замечательным свойствам Volt Driver. Вблизи найдет применение скорострельность и мощность простых выстрелов из электрической пушки: 21 HP за каждый хедшот – весьма немало. Хорошо работает комбинация заряда и очереди из Volt Driver – сконфуженный размытием экрана оппонент будет легкой мишенью для хедшотов. Также огромные размеры молнии могут стать отличным прикрытием для вас, в то время как вы готовите для врага выстрел из «Империалиста».

АЛЬТФОРМА: STINGLARVA

Stinglarva – преимущественно защитная альтформа. Ее атака, хоть и самонаводится, наносит всего 20 HP повреждений – достаточно, чтобы отпугнуть преследователей, но маловато для сокрушительного нападения. В режиме Defender, однако, ей настоящее раздолье – достаточно кружиться да бомбы раскладывать.

АРЕНЫ

Канден ввиду универсальности своего оружия способен хорошо себя проявить практически везде. Главное – набрать побольше патронов для Volt Driver – и пусть шаровые молнии летят! В режиме Nodes на многих аренах они помогут вам издалека охранять захваченные кружки.

ПРОТИВ ОХОТНИКОВ

- **Самус:** не сахар. Можно постараться держаться к ней поближе и использовать скорострельность и мощность Volt Driver – но в таком случае она может уйти в альтформу, с которой бороться нелегко. С должной сноровкой стоит использовать шаровую молнию против Morph Ball – но следует быть особо осторожным, дабы не задеть себя.
- **Спайр:** держите дистанцию. Спайр – большая цель, которую Volt Driver не преминет отыскать. При дуэли альтформ вы вообще в выигрыше за счет самонаводящихся бомб и чуть большей скорости.
- **Трэйс:** самонаводящиеся шаровые молнии – лучшее оружие против скрывшегося снайпера. Старайтесь двигаться непредсказуемо – или, еще лучше, найдите укрытие и стреляйте зарядами из-за него. Рано или поздно снайперу придется бежать – не упускайте свой шанс отыграться на нем!
- **Ноксус:** если слышите, как он заряжает Judicator – заряжайте Volt Driver! Даже если ему удастся вас заморозить, с искаженным изображением на экране добиться хедшотов противник вряд ли сможет.
- **Сайлукс:** альтформа отлично работает против его Shock Coil. С альтформой придется повозиться – в ней он слишком хорошо уходит от зарядов – поэтому придется или ограничиться очередями обычных выстрелов, или искать другие способы борьбы (например, Magmaul).
- **Увел:** против его альтформы заряды работают отменно – турель, к примеру, очень удобно долбить шаровыми молниями, от которых она убежать не сможет, – а потом использовать скорострельные выстрелы, дабы прикончить то, что осталось.

ПРОТИВ КАНДЕНА

Бойтесь шаровых молний! Едва увидите – старайтесь ретироваться в какой-нибудь узкий коридор или использовать трамплин.

SPIRE

ОРУЖИЕ

Magmaul имеет самый мощный обычный выстрел – используйте это! Баллистическая траектория потребует от вас внимания и осторожности – снаряд рикошетит от стен и может нанести повреждения даже вам самим. Наловчившись, можно употребить эти свойства себе на пользу: рикошет от земли делает Magmaul идеальным средством борьбы с альтформами, а дуговая траектория позволяет достать находящихся этажом выше соперников. Способность Спайра поджигать врагов зарядом, однако, играет вам только на руку – она отлично сбивает противников с толку и дает вам шанс отыграться на них с помощью скорострельных Volt Driver или Power Beam.

АЛЬТФОРМА: DIALANCHE

Dialanche – крайне медленная и большая альтформа. Долго находиться в ней невыгодно – слишком уж хорошая из нее мишень. Она окупает это широким радиусом атаки (проходящей даже сквозь стены) и устойчивостью на узких перешейках. На атаку, впрочем, рассчитывать особо не приходится, если не зажать врага в угол – диапазон наносимых ей повреждений колеблется от 8 до 64 HP. Самое же полезное свойство Dialanche – это ее возможность кататься по стенам, дающая Спайру доступ в такие уголки карт, куда прочим охотникам придется долго добираться. Ввиду этого из Спайра получается знатный снайпер!

АРЕНЫ

Combat Hall – отличная карта для Спайра. Забравшись наверх со стороны, противоположной трамплину, он надолго обезопасит себя от посягательств прочих охотников (укрытие спасет его от самонаводящихся зарядов Самус и Кандена). На High Ground он избавлен от необходимости долго подниматься к Империалисту – уже через полминуты с начала матча противникам Спайра лучше начать беречь головы от смертоносных хедшотов! На обширных открытых картах (Outer Reach, Harvester) Спайр далеко не так хорош – за исключением Alinos Gateway, где он чувствует себя как дома. Его иммунитет к лаве дает ему колоссальное преимущество на этой карте.

ПРОТИВ ОХОТНИКОВ

- **Самус:** старайтесь избегать ее на открытых пространствах. В коридорах она станет легкой добычей для Magmaul.
- **Канден:** то же самое применимо и к Кандену. Используйте рикошеты и «зажигательную» способность Magmaul как для двуногой его формы, так и для ползающей.
- **Трэйс:** Magmaul поможет и снять снайпера с верхних платформ, и прожарить промахнувшуюся прыжком альтформу. Главное – найти его до того, как он найдет вас.
- **Ноксус:** его пули рикошетят лучше спайровских, но они не столь смертоносны. Держа его на средней дистанции и поджаривая одиночными снарядами, с ним вполне можно совладать.
- **Сайлукс:** скорее всего, постарается подойти ближе для использования Shock Coil, тем самым предоставляя вам шанс разрядить в него пару поджигающих залпов. Как только Shock Coil наведется на вас, сворачивайтесь в альтформу и старайтесь держаться ближе к нему, крутясь вокруг, – убежать все равно не удастся, зато повреждения от постоянных атак Dialanche могут Сайлукса и прикончить. Если он уходит в альтформу, разворачивайтесь назад в двуногую форму и продолжайте жарить его: неповоротливый Dialanche слишком легко поймать в треугольник бомб.
- **Уивел:** против него вам пригодится мощность Magmaul. Разделяясь напополам, Уивел оставляет свои части с небольшим числом HP, позволяя вам расправиться с каждой из них за пару огненных зарядов.

ПРОТИВ СПАЙРА

Средний радиус действия оружия, большие размеры и медленная альтформа делают Спайра пушечным мясом для снайперов – с тем условием, конечно, что он сам не взял в руки «Империалист» и не наблюдает за вами с недостижимой платформы в самом верху карты. Если же Спайр избегает хедшотов в альтформе и старается «давить» противников, то с ним быстро расправится Ноксус с помощью заморозки.

TRACE

ОРУЖИЕ

«Империалист». Снайперская винтовка, убивающая с одного выстрела в голову. Ключевое оружие. Многие выбирают Трэйса именно из-за того, что ему легче остальных получить «Империалиста»; впрочем, само оружие никакого бонуса в руках Трэйса не получает. Зато он становится невидимым, что позволяет ему спокойно выжидать, выбирая следующую цель. Человек, умело владеющий «Империалистом», имеет весьма большие шансы на победу.

АЛЬТФОРМА: TRISKELION

Triskelion очень подвижен. Его атака – прыжок – молниеносна и крайне болезненна: 50 HP за раз – не шутки, да и врага она назад отталкивает, что может привести к падению насмерть. Главное – осторожность: самому бы не слететь.

АРЕНЫ

Трэйс на все руки мастер: на обширных картах раздолье для Империалиста, в коридорах же противникам будет крайне сложно уйти от альтформы. Используйте полупрозрачные красные поля в дверных проемах – за ними вас будет практически невозможно обнаружить – ну, до первого выстрела. На Oubliette сильная альтформа высоко котируется – если вы можете ей умело управлять.

ПРОТИВ ОХОТНИКОВ

- **Самус:** ваша надежда – на быстрое и эффективное убийство хедшотом.
- **Канден:** то же самое. Ваша сила – в превентивной атаке.
- **Спайр:** отличная мишень. Снять его с большой дистанции – раз плюнуть. В альтформу, карабкающуюся на стену, легко попасть «Империалистом», а в катящуюся на вас прыгайте альтформой – ему же больнее.
- **Ноксус:** всегда соблюдать дистанцию. Если он приближается в двуногой форме, атакуйте прыжком – так он, даже заморозив вас, не добьется хедшотов. Если же он использует альтформу, то это дает вам шанс уйти подальше и замаскироваться.
- **Сайлукс:** прыжками альтформы можно с легкостью уйти от Shock Coil. Сайлукс может выкачивать из вас HP, но это ему не очень-то поможет спастись от смертоносного хедшота. Возможно, имеет смысл позволить ему навести на вас Shock Coil и успокоиться, тем самым дав вам как следует прицелиться.
- **Уивел:** опасайтесь его пушки – она вас обнаружит и не даст спокойно прицелиться. Как вариант – уничтожьте ее двумя прицельными выстрелами (больше ей и не потребуется).

ПРОТИВ ТРЭЙСА

Прозрачного снайпера можно вычислить по радару – выстрелы по нему быстро собьют с него спесь и заставят искать новое убежище. От альтформы прыгать бесполезно – достанет – лучше просто отходить в сторону (но не слишком предсказуемо), стреляя чем-нибудь помощнее – например, Volt Driver Кандена.

NOXUS

ОРУЖИЕ

Judicator в руках Ноксуса обретает способность замораживать врагов. Это наносит минимум повреждений, но за те секунды, что враг недвижим, вы вольны сделать с ним все что вздумается. Самый простой вариант – три хедшота из Judicator – снимет ему 96 HP. Также несложно разрядить три ракеты, использовав их большой радиус повреждений, чтобы добить убегающего врага. Достаточно интересным представляется использование на ледышке Shock Coil, наносимые которым повреждения увеличиваются со временем. Однако ж, при должной сноровке можно убить любого врага – достаточно лишь успеть выхватить Империалиста и с приближением выстрелить в голову замороженному сопернику. Помимо заморозки, Judicator может похвастаться способностью к рикошету, бесценной в узких коридорах. В целом, однако, оружие не для дальнего боя – если вы не освоите технику Shadow Freeze. Она заключается в использовании заморозки на земле под Ноксусом – ввиду особенностей заморозки она распространяется по прямой линии вперед на неограниченное расстояние и даже проникает сквозь стены.

АЛЬТФОРМА: VHOSCYTHE

Неторопливая юла, вокруг которой вращается лезвие, готовое отрезать от противника кусок весом в 42 HP. Плюс в том, что достаточно лишь зажать кнопку атаки – и лезвие не сбавит обороты, пока не встретится с целью, после чего ему понадобится еще полторы секунды для восстановления боевой формы. С этим, однако, связан неприятный для Ноксуса момент: при атаке его альтформа очень быстро падает – даже там, где гравитация минимальна или вовсе отрицательна (луч света в Fuel Stack).

АРЕНЫ

На маленьких и изобилующих коридорами зонах Ноксус чувствует себя как дома – особенно если он может найти Империалист (к примеру, Sic Transit или Ice Hive). Но как только речь заходит об обширных и многоуровневых картах вроде Elder Council или VDO Gateway – пиши пропало. Особенно, впрочем, стоит отметить Fuel

Stack – заморозив врагов, поднимающихся по световому лучу, вы наверняка лишите их заслуженных фрагов!

ПРОТИВ ОХОТНИКОВ

● **Самус:** заморозка охладит пыл стремительных Morph Ball'ов; вам лишь останется забросать промерзший шарик ракетами или огнем из Magmaul. Как вариант – отбить нападение можно юлой. На открытых пространствах лучше передвигаться в альтформе – больше шансов избежать ракет.

● **Канден:** с его альтформой юла уже не совладает – он может держаться вне ее радиуса и плодить самонаводящиеся бомбы. Если он заряжает Volt Driver – бегите на него, прыгая из стороны в сторону, и старайтесь заморозить.

● **Спайр:** старайтесь сбить его с толку рикошетами, они у вас лучше. Пытаться противостоять его альтформе своей – не лучшая идея, если у вас мало HP – ведь его атаки куда чаще, зато заморозить Dialanche крайне просто.

● **Трэйс:** ваша юла способна отлично противостоять прыжкам его альтформы – достаточно откатиться немного в сторону, и лезвие рассечет врага во время его же атаки.

● **Сайлукс:** рецепт прост – зарядить Judicator, уйти от его Shock Coil за стену, и подкараулить его заморозкой. Альтформа против него – не лучший выбор.

● **Уивел:** даже не пытайтесь заморозить его турель – бесполезно. Постарайтесь сосредоточиться на оставшейся половине.

ПРОТИВ НОКСУСА

Главное правило – не давать ему приблизиться настолько, чтобы заморозить вас. Если Ноксус использует альтформу – крутитесь вокруг него, благо у юлы большие трудности с разворотами; Сайлукс сможет как следует подлечиться своим Shock Coil за счет Ноксуса, если тот вовремя не выйдет из альтформы.

SYLUX

ОРУЖИЕ

Shock Coil, выкачивающий жизненную энергию у врагов. Оружие, бесспорно, полезное – не для режима Prime Hunter, правда, и не для дуэлей. Главный недостаток Shock Coil – в том, что для расправы над неприятелем требуется много времени, на протяжении которого соперник должен оставаться в зоне действия оружия – а этой роскоши ни один опытный игрок вам не позволит. Зато нет недостатка в патронах, да и неплохое самонаведение присутствует – что особенно полезно против невидимых Трэйсов.

АЛЬТФОРМА: LOCKJAW

Lockjaw крайне быстра и, в отличие от Triskelion и Morph Ball, увертлива. Ее оружие – три быстро воспламеняющиеся бомбы. Одна бомба снимает каких-то 10 HP; если враг перешагнет через растяжку, автоматически появляющуюся между двумя бомбами, то лишится 40 HP; если же Сайлукс ухитрится взять противника в треугольник бомб, то не видать ему всех 180 HP. Сайлукс также может использовать свои бомбы для того, чтобы планировать, поскольку третья бомба всегда взрывается под ним. На картах с небольшой гравитацией это и вовсе позволит ему летать.

АРЕНЫ

Особенно хорошо Сайлуксу на Head Shot: и Deathalt схватить первым может, и в открытом космосе летать достаточно долго. На больших открытых пространствах, надо сказать, Сайлукс проигрывает – слишком уж много способов уйти от него.

ПРОТИВ ОХОТНИКОВ

● **Самус:** альтформой ее! Вы куда мобильнее в любом случае, а неповоротливый Morph Ball будет собирать на себя все растяжки.

● **Канден:** сложно. Старайтесь окружить его двуногую форму треугольником бомб.

● **Спайр:** Shock Coil против двуногого Спайра и треугольник – против альтформы. Он слишком неповоротлив.

● **Трэйс:** Shock Coil отлично обнаруживает стационарных снайперов; растяжки же – лакомство для его прыгающей альтформы.

● **Ноксус:** крайне неприятно. Держаться от Ноксуса на расстоянии, где Shock Coil действует, а заморозка – нет, достаточно сложно. Резонно напасть на его альтформу своей двуногой формой – и наоборот.

● **Уивел:** Shock Coil на турели обеспечат вам полное здоровье, а ему – быструю смерть.

ПРОТИВ САЙЛУКСА

Лучший способ борьбы с двуногим Сайлуксом – альтформы. За исключением немногих, альтформы достаточно юркие, чтобы избежать Shock Coil; более того, при переходе из одной формы в другую Shock Coil на мгновение перестает выкачивать энергию – тем самым не давая Сайлуксу восполнять свои HP в больших количествах.

WEAVEL

ОРУЖИЕ

Battlehammer – пожалуй, самое бесполезное из всех спецорудий. Даже в руках Уивела, получив расширенный радиус действия и в полтора раза увеличенные повреждения, оно все равно остается чрезмерно слабым: 18 HP – явно недостаточно. Да, Batlehammer – оружие довольно скорострельное, но ввиду баллистической траектории полета выстрела и немалых шансов задеть им себя оно весьма неудобное в обращении, хоть и удачное для отстрела альтформ или ретирующихся Охотников с минимумом HP.

АЛЬТФОРМА: HALFTURRET

А вот здесь Уивел сияет. Он разделяется на две половинки – верхнюю и нижнюю. Нижняя превращается в турель, автоматически расстреливающую ближайшего противника из Battlehammer (12HP повреждений за выстрел), верхняя вольна бегать и резать соперников в прыжке – которым попасть крайне сложно, правда. HP при переходе в альтформу распределяются поровну между верхней частью и турелью; если повреждения наносятся турели, то они также делятся поровну между обеими частями; если же стреляют по подвижной части альтформы, то все повреждения получает именно она. Таким образом, Уивелу стоит постоянно лечиться, ибо стационарная турель – слишком лакомая мишень для других Охотников. Само собой, не стоит оставлять ее на одном месте надолго: гораздо выгоднее время от времени сбрасывать ее в места скопления недругов. Также ее можно использовать как приманку – оставив турель, забежать за спину врагу и, вернувшись в двуногую форму, расстрелять его из чего-нибудь помощней. Оставшись с 1 HP (после уничтожения турели), можно вернуться в двуногую форму и вновь поставить турель – противники-то не знают, насколько сильно вы потрепаны.

АРЕНЫ

Уивел лучше всего чувствует себя в закрытых помещениях, лишенных достаточного количества преград, за которыми прочие Охотники могут укрыться от Battlehammer. Также резонно размещать турель в точках, с которых видно большую часть поля боя – узкий перешеек на втором этаже Combat Hall тому отличный пример. Турель, между прочим, можно установить на лаве – это ей не повредит. На картах с узкими перешейками (к примеру, путь к Double Damage в Ice Hive) можно использовать Battlehammer для того, чтобы сбрасывать врагов вниз – насмерть. На больших аренах слабые атаки Уивела не возымеют должного эффекта – постарайтесь лучше найти «Империалиста» и используйте его.

ПРОТИВ ОХОТНИКОВ

● **Самус:** чрезмерное использование турели тут ни к чему – слишком уж хороши ракеты Самус против нее. Battlehammer зато хорошо отбивает Morph Ball – как в пинболле!

● **Канден:** «Империалист» – ваш лучший друг.

● **Спайр:** на небольших зонах старайтесь действовать тихо и осторожно, как Сэм Фишер – Спайр на пару весовых категорий обходит Уивела. Расправиться с Dialanche легко, но вот Magmaul следует бояться.

● **Трэйс:** на маленьких аренах турель выявит прячущегося снайпера; как только он начнет атаковать альтформой, доставайте Battlehammer или оставляйте турель на пару секунд, что потребуются ему для начала следующей атаки. На больших картах часто придется переключаться из обычной формы в альтернативную и обратно, чтобы избежать смертельного хедшота.

● **Ноксус:** его также можно отбивать назад с помощью Battlehammer, не давая ему приблизиться для заморозки. Как вариант – оставить на его пути турель, позволить ему ее заморозить, а затем вернуться в двуногую форму как ни в чем не бывало.

● **Сайлукс:** скорее всего, он примется высасывать у вас жизни из турели своим Shock Coil. Бороться с этим несложно – вернитесь в двуногую форму, отбегите чуть подальше, вновь поставьте турель и позвольте ей сделать 2-3 выстрела. Повторять до достижения желаемого эффекта. Издалека также можно использовать свойство Battlehammer откидывать противников назад, чтобы не давать Сайлуксу приблизиться на необходимое ему расстояние. Беда в том, что Сайлукс очень быстр и может добраться до аптечек гораздо раньше, чем слабые атаки Уивела добьют его, – поэтому, опять же, лучше постараться заняться снайперством.

ПРОТИВ УИВЕЛА

Его двуногая форма большой опасности не представляет – а поведение наиболее уязвимой – верхней – части альтформы обычно бывает предсказуемым и заключается в сборе всех аптечек. Около них его можно и подкараулить. ■

ЖЕЛЕЗО

Антон Карпин

ШИРОКОФОРМАТНЫЕ МОНИТОРЫ ОТ LG

Компания LG Electronics объявила о начале продаж широкоформатных (16:10) мониторов LG Flatron L194WT/L204WT с диагональю 19 и 20 дюймов. Время отклика у этих моделей составляет 5 мс. Мониторы оснащены технологией f-Engine, позволяющей, по утверждению LG, достигнуть более живых и реалистичных цветов в различных режимах. Благодаря внедрению системы Digital Fine Contrast удалось добиться в новых моделях уровня контрастности 1600:1, а специальный режим Movie Mode позволяет оптимизировать уровень яркости для движущихся изображений. Кроме того, мониторы оснащены встроенными колонками, а вот показатели яркости и углов обзора пока неизвестны. Не сообщается также и о ценах на новинки. LG Flatron L194WT и L204WT появятся в продаже в августе 2006 года. ■



SONY ВЫПУСКАЕТ СЛЕДУЮЩЕЕ ПОКОЛЕНИЕ ФЛЭШЕК

Электронный гигант Sony выпустил следующее поколение USB-устройств хранения данных Micro Vault емкостью от 512 до 4 Гбайт (в зависимости от модификации). Серии Midi и Excellence снабжены выдвижными разъемами USB и комплектуются программным обеспечением сжатия файлов Virtual Expander. Семейство Excellence имеет более высокую скорость передачи данных – модель оптимизирует время передачи данных, обеспечивая скорость чтения до 29 Мбит/с и скорости записи до 23 Мбит/с. Цены на новинки пока не сообщаются. ■



САБВУФЕР AVE ПОСТУПАЕТ В ПРОДАЖУ

Компания AVE, выпустив этой весной флагманскую серию акустики AVE WF, теперь дополнила ее сабвуфером AVE WF 808 SBA. Модель имеет огромный 12-дюймовый громкоговоритель, установленный в корпус с развитым звукопоглотителем. Динамик выполнен из особо прочной целлюлозы и обработан компаундом, благодаря которому бас достигает инфранизких частот. Упрочненный корпус имеет традиционное акустическое оформление с фазоинвертором. Сам корпус выполнен в одном стиле с флагманскими колонками AVE WF 808 и отделан ценными породами дерева. В электронной «начинке» AVE WF 808 SBA также нашлось место инновациям: 100-ваттный усилитель дополнен функцией автоматической корректировки АЧХ поступающего сигнала. Для задействования этой функции достаточно нажать кнопку Bass Boost на задней панели сабвуфера. Изначально разработанный для комплектации акустики серии AVE WF 808, сабвуфер WF 808 SBA теперь будет продаваться и отдельно, по рекомендованной цене $270. Вес модели – 27 кг, она представлена в двух вариантах отделки и обеспечена годовой гарантией. ■



МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ КЛАВИАТУРА SVEN SLIM OFFICE MEDIA PRO 2600

Крайне полезной особенностью новинки является неприметный USB-разъем, удобно расположенный на верхней части клавиатуры. К нему можно подключить различную периферию – от мыши и геймпада до mp3-плеера. По заявлению производителя, сочетание серебряного основания и черных клавиш с голубой кириллицей выбрано не случайно – такая палитра упростит взаимодействие с устройством людям с ослабленным зрением. Светодиоды, отмечающие работу стандартных настроек клавиатуры, тоже выполнены в голубом цвете. На верхней «палубе» девайса расположились 20 клавиш быстрого доступа, функции которых можно перепрограммировать. Также на верхней панели присутствует кнопка включения остальных кнопок быстрого ввода, совмещенных с группой F1-F12. Новая модель SVEN Slim Office Media Pro 2600 появится в продаже в середине лета, цена на нее пока неизвестна. ■



НОВЫЙ КУЛЕР ДЛЯ ВИДЕОКАРТ ОТ ZALMAN

Если ваша видеокарта оборудована слишком шумной системой охлаждения, не обязательно воспринимать это неудобство как неизбежное зло. Компания Zalman представила новый кулер, предназначенный специально для видеокарт. Модель VF-900Cu совместима с большинством современных графических ускорителей. Благодаря использованию 100% меди и применению технологии тепловых трубок, кулер обладает высокой производительностью при массе всего 185 г. Вентилятор, установленный на радиаторе, охлаждает не только чипсет и микросхемы видеопамяти, но и все остальные компоненты графического адаптера. Включенный в комплект поставки регулятор скорости вращения вентилятора Fan Mate предоставляет пользователю возможность самостоятельно добиться желаемого соотношения эффективности и приемлемого уровня шума (1,350 ~ 2,400 об./м и 18,5 ~ 25.0 дБ). Кулер уже появился в продаже, рекомендованная розничная цена на устройство составляет $55. ■



MICROSOFT ГОТОВИТ ПРОТИВНИКА ДЛЯ APPLE IPOD?

По информации из разных источников, Microsoft готовит к выпуску портативный медиаплеер под названием Zune. Корпорация собирается не просто конкурировать с Apple, она хочет занять лидирующие позиции и предоставить плееры классом выше, которые будут обладать функциями, недоступными iPod. Например, Zune будет оснащен функцией буферизации потокового интернет-радио, то есть, пока вы находитесь в зоне WiFi-сигнала, плеер будет скачивать столько информации, сколько сможет, для того чтобы вы смогли слушать радио и после выхода за пределы WiFi-сети. Цены и время выхода такого девайса пока неизвестны. ■



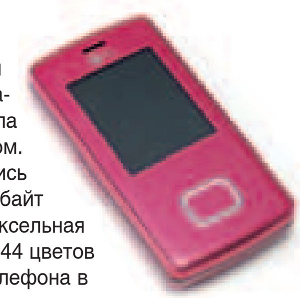
КОМПЬЮТЕР В СТОЛЕШНИЦЕ

Оригинальный способ сэкономить рабочее пространство и спрятать компьютерные провода придумали в компании PowerDesk. Модель Powerdesk Work Centre представляет собой симбиоз рабочего стола и встроенного в него ПК (PC или Mac). В столешницу вмонтированы кнопка включения, порты USB и FireWire, устройство чтения CD и многое другое. По заявлению производителя, апгрейд подобной системы так же прост, как и модернизация обыкновенного ПК. С беспроводной клавиатурой и мышкой вам понадобится всего два шнура питания: для монитора и самого ПК. Дополнительным преимуществом Powerdesk Work Centre является столешница, выполненная из практичного и легкого в уходе материала DuPont Corian, который легко очистить от любых загрязнений. Покупатель имеет возможность выбрать из 100 цветов и оттенков. Начальная цена Powerdesk Work Centre составляет около $1800. ■



РОЗОВЫЕ И БЕЛЫЕ «ШОКОЛАДКИ» ОТ LG

Компания LG Electronics объявила о расширении серии «шоколадных» мобильников. Уже продаваемая в России модель KG800 Chocolate предстала в новых цветовых исполнениях – розовом и белом. Характеристики розового и белого KG800 остались прежними – встроенный модуль Bluetooth, 128 Мбайт интегрированной памяти, mp3-плеер, 1.3-мегапиксельная фотокамера и 2-дюймовый TFT-дисплей на 262144 цветов с разрешением 176x220 пикселей. Стоимость телефона в России составляет порядка $500. ■



ДЮЙМОВ МАЛО НЕ БЫВАЕТ

BenQ выпустила ЖК-телевизор DV3750 с диагональю 37 дюймов (приблизительно 94 см). Широкоформатный дисплей (соотношение сторон – 16:9) обладает разрешением 1920x1080 пикселей, яркость матрицы составляет 550 кд/кв.м, контрастность – 800:1, а углы обзора – 176 град по вертикали и горизонтали. Новинка отличается небольшим временем реакции матрицы, составляющим 8 мс (при переключении между оттенками серого). Фирменная технология Senseye обеспечивает яркие и реалистичные цвета, а системы SRS TruSurround XT technology и Virtual Dolby Surround Prologic II позволяют получать эффект объемного звука при помощи стереофонических динамиков суммарной мощностью 30W. Производитель также упоминает возможность независимой регулировки четырех цветов (красного, синего, зеленого, желтого), функцию «картинка в картинке», режим стоп-кадра и таймер отключения. Телевизор оборудован композитным и компонентным видеовходами, двумя разъемами S-Video, аналоговым 15-контактным портом D-Sub и цифровым входом DVI-HDCP. Размеры новинки составляют 1025x657x220 мм, а вес – 23.5 кг (вместе с подставкой). О времени появления в магазинах и цене BenQ DV3750 пока ничего не сообщается. ■



Иван Макаренко /imac@inbox.ru/

Стена тишины от ASUS. Кулер ASUS Silent Square

Хороший кулер – тихий кулер. Уровень производимого им шума зависит как от частоты вращения вентилятора (чем меньше – тем ниже), так и конструкции радиатора. Окончательно утихомирить «пропеллер» невозможно, ведь он должен еще и эффективно бороться с нагревом процессора. Поэтому разработчики кулеров достаточно давно ищут золотую середину.



Компания ASUS, зарекомендовавшая себя в таких областях, как производство материнских плат, видеокарт и ноутбуков, делает пока лишь первые шаги в производстве кулеров. Полтора года назад мы увидели модель StarIce – футуристическое устройство напоминало ThermalTake Beetle, занимало в системном блоке очень много места и не отличалось ни эффективностью, ни тишиной.

Что же представляет собой ASUS Silent Square? Первое, на что обращаешь внимание в этой модели, – это целых десять тепловых трубок! Двумя группами по пять штук они отходят от подошвы с медным напылением, а сверху на них нанизаны листы алюминия. Стоит отметить великолепную шлифовку контактирующей с процессором площадки. Радиатор, как «Бигмак», состоит из двух частей, между которыми в вертикальном положении находится 92-мм вентилятор с максимальной скоростью вращения 1800 об/мин. С торцов пропеллер защищен пластиковым корпусом, внутри которого есть пара синих светодиодов. По заявлению ASUS, устройство производит воздушный поток 32.25 CFM, а уровень шума не превышает 18 дБ. Так ли бесшумно работает кулер и насколько он при этом эффективен, мы и попытались выяснить.

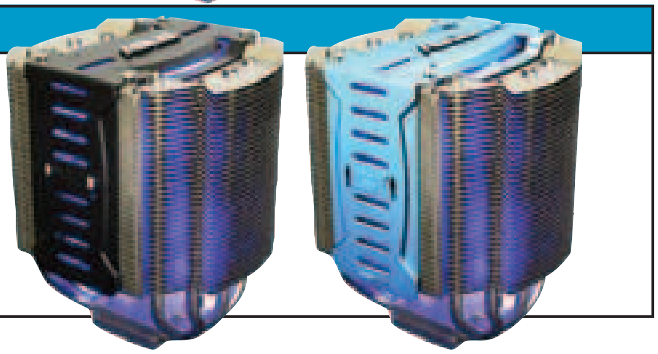
Но сначала девайс необходимо установить. Кулер упакован в картонную коробку с прозрачными окнами и удобной ручкой для переноски. Помимо самого устройства, в комплекте мы нашли набор крепежа, рамки под различные платформы, усилительную пластину для материнской платы, тюбик с фирменной термопастой, а также краткую инструкцию по установке. Внимательно изучите габариты своего корпуса перед покупкой кулера – ASUS Silent Square обладает достаточно массивными размерами. Его длина равна 140 мм, ширина – 115 мм, а высота – 140 мм. В результате, при его установке могут возникнуть различные проблемы с блокировкой других компонентов системы (как, например, модулей памяти, вентилятора на чипсете или видеокарты). Обратите внимание на вес кулера – 656 гр. Впрочем, установка на материнскую плату ASUS A8N SLI Deluxe Socket 939 прошла без неприятных сюрпризов (кулер совместим и с разъемами LGA775, AM2, Socket 754 и 940).

Мы протестировали ASUS Silent Square в нашей лаборатории. Процессор AMD Athlon 64 3800+ Socket 939 на ядре Venice был разогнан до 2.7 ГГц и затем разогревался программой S&M 1.7.3 (100% загрузка CPU). Значения температуры в покое и под нагрузкой фиксировались утилитой SpeedFan 4.28. Термоинтерфейсом служила наша лабораторная термопаста АлСил-3, а температура в помещении была около 25 градусов.

В режиме покоя температура – 38 градусов. Частота вращения вентилятора при этом составляла 900 об/мин, и его не было слышно. Хорошенько «прожарив» CPU программой S&M 1.7.3 в течение 15 минут, мы получили 43 градуса, а «пропеллер» при этом ускорился в два раза. Тем не менее, уровень шума оставался по-прежнему минимален. В итоге, можно сказать, что ASUS Silent Square заслуживает всяческих похвал и мы рекомендуем его для установки в игровую систему – если, конечно, у вас отложено для этого отличного девайса $55. ■

НА ВКУС И ЦВЕТ...

Кулер ASUS Silent Cool продается в двух вариантах оформления: с синим и черным кожухом.



Иван Макаренко /imac@inbox.ru/

Король с водяной баней. Тестирование Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX

Когда графический адаптер сделан на самом быстром в настоящий момент чипсете из семейства ATI Radeon – это уже интересно. Если при этом видеокарта хорошенько «разогнана» производителем, да и система охлаждения у нее необычная, и цена вполне адекватная – любопытно вдвойне.

Итак, мы заполучили Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX. Судьба этой модели похожа на детективную историю. Изначально топовой картой от ATI (так как Sapphire – ведущий партнер канадской компании) с альтернативной системой охлаждения должна была стать Sapphire Radeon X850 XT Platinum Edition Blizzard. В ней планировалось использовать технологию охлаждения «жидким металлом» от NanoCoolers, однако последняя компания не стала продолжать исследования в этой области, и тогда «сапфировцы» попытались договориться с Arctic Cooling, но и тут что-то не срослось. В результате, кулер для флагманской карты доверили изготовить специалистам из Thermaltake. Но и это еще не все. Когда графический адаптер с водяной системой охлаждения был готов и получил название Sapphire Blizzard Radeon X1900 XTX, официальные лица Sapphire получили ноту протеста от геймдевелоперов из Blizzard, возмутившихся свободным использованием своей торговой марки. В итоге, имя у видеокарты пришлось изменить – вместо Blizzard (с английского – «снежная буря») карта получила не менее солидное «отчество» Toxic.

Рассматриваемую нами карту не придется долго искать на прилавке супермаркета (если она там, естественно, есть в наличии) – за счет находящейся в коробке водяной системы охлаждения упаковка Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX впечатляет своими габаритами.

Традиционным дополнением, сопровождающим почти все карты Sapphire, является диск Sapphire Select DVD, содержащий сразу четыре популярных игры различных жанров, из которых покупатель может заполучить в постоянное пользование любые две из них и «протестировать» в течение часа все четыре. На нашем диске присутствовали следующие игры: Prince of Persia: Warrior Within, Brothers in Arms: Road to Hill 30, Tony Hawk's Underground 2 и Richard Burns Rally.

Что же представляет собой плата Toxic Radeon X1900 XTX? Настоящей изюминкой данной модели является специально разработанная система охлаждения, недоступная в качестве отдельного продукта. Именно благодаря «водяной бане» от Thermaltake, Toxic Radeon X1900 XTX функционирует на повышенных до 675/1600 МГц частотах (ядро/память). Однако если вы собираетесь приобрести Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX, то обязательно убедитесь, что у вас есть свободные слоты PCI – в одном из них надо будет установить достаточно массивный водяной модуль. В случае же корпуса micro-ATX дела и вовсе плохи – устройство от Thermaltake там просто не поместится.

Как все это работает?

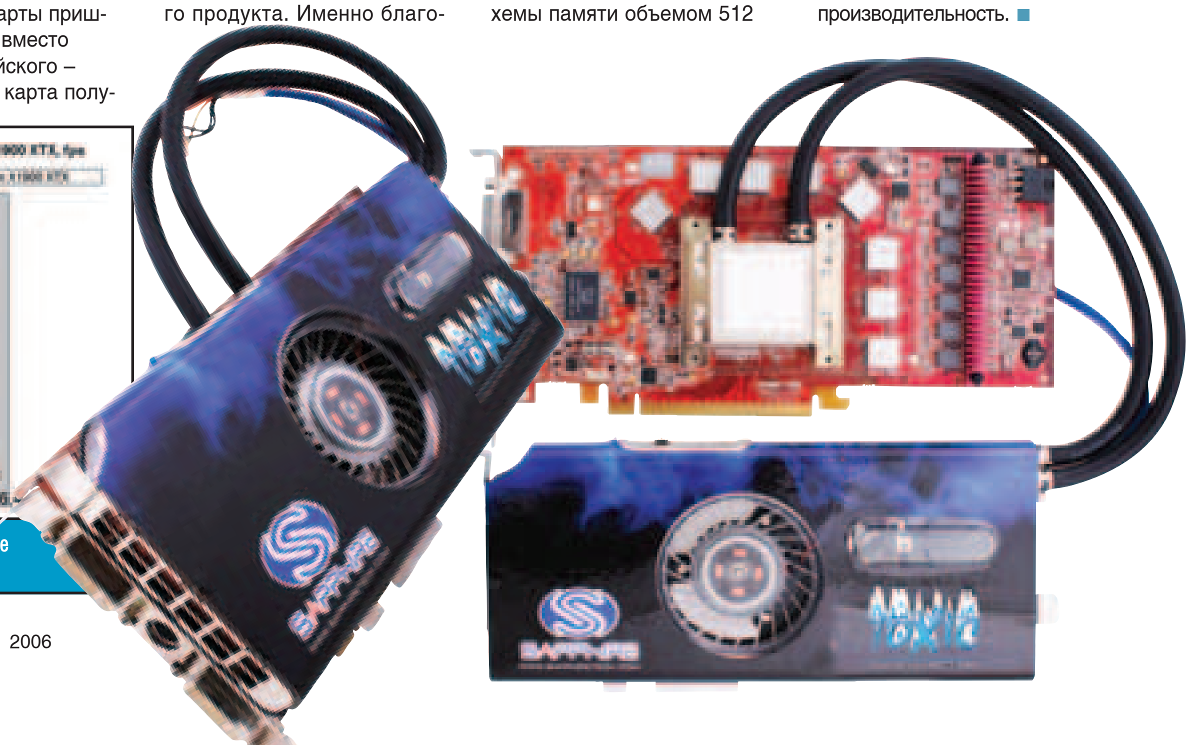
За циркуляцию жидкости в системе отвечает миниатюрная водяная помпа Thermaltake, работающая при напряжении питания 12V. Жидкость прокачивается сквозь секцию радиатора, охлаждаемую воздушным потоком, создаваемым вентилятором. Скорость вращения «пропеллера» может составлять 2000 или 2500 об/мин, в зависимости от положения переключателя. К сожалению, жидкостное охлаждение касается только графического процессора, а вот микросхемы памяти объемом 512 Мбайт довольствуются приклеенными алюминиевыми радиаторами.

Главное преимущество Toxic Radeon X1900 XTX – в низком уровне шума. Частота вращения вентилятора водяной системы не изменяется в зависимости от нагрева, однако вы можете переключаться между двумя положениями специальным тумблером. На скорости 2000 об/мин видеокарта практически бесшумна, а во втором режиме (2500 об/мин) кулер хотя работает и громче, но уровень звукового давления и в этом случае ниже, нежели у стандартной турбины Radeon X1900 XTX.

Мы сравнили Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX со стандартной видеокартой ATI Radeon X1900 XTX, функционирующей на частотах 650/1550 МГц. Во всех играх лидирует версия с водяным охлаждением, что и неудивительно, учитывая повышенные частоты. Рекомендованная стоимость Toxic Radeon X1900 XTX составляет $599, что на $50 выше цены оригинальной Radeon X1900 XTX. На наш взгляд, это достаточно скромная доплата за меньший уровень шума и более высокую производительность. ■



Тесты показывают, насколько карта от Sapphire мощнее стандартной от ATI.







DVD
НОРТОН
DVD
DVDXPERT
DVDXPERT

РЕТРО-НОВОСТИ

В первом августовском номере за 2003 год начал свою работу в «СИ» в качестве редактора диска Илья Викторов, он же Orange. До этого он занимался тем же в Игромании. Сейчас, если вам интересно, он работает в игровом разделе портала ixbt.com. А ровно пять лет назад в «СИ» потихоньку стали переползать авторы из российского издания Official PlayStation – например, Леонарда F. К сожалению, она вскоре оставила игровую журналистику, хотя и сохранила контакты с редакцией.



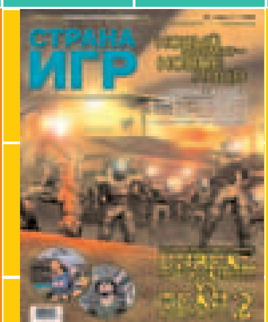
15(144)
3 года назад

Август 2003

Playmore сменила название на SNK Playmore, тем самым объявив себя идейной преемницей великой компании.

Полиция афганского города Джалалабад закрыла более 300 магазинов, торговавших видеоиграми, по причине способствования моральному разложению юношества.

С 15 июля по 30 сентября в Тайланде действует «комендантский час» на онлайновые игры – доступ как к местным, так и к зарубежным игровым серверам с десяти часов вечера до шести утра наглухо закрыт. Эффективность меры будет оценена специалистами в конце сентября.



15 (48)
7 лет назад

Август 1999

Президент американского отделения Nintendo поведал миру шокирующее известие: их новая консоль, которую пока принято называть веселым именем Dolphin, не будет проигрывать ничего кроме созданных для нее игр.

Microsoft объявила войну Electronic Arts за контроль над американским рынком спортивных игр. Компания намерена бороться с EA при помощи агрессивной ценовой политики (ожидается, что ее проекты будут стоить в два раза дешевле аналогичных игр от EA Sports).

Koei показала свою первую игру для PlayStation 2. Она получила название Kessen и относится к жанру стратегий. Впрочем, из показанной Koei демки ясно только то, что бои в игре будут происходить в полном 3D.

Midway впервые задумалась о качестве своей продукции и отложила выход MK: Special Forces для PlayStation и Nintendo 64 на весну следующего года. Оказывается, новое ответвление сериала MK показалось создателям недостаточно качественным.



15(96)
5 лет назад

Август 2001

Вслед за официальным анонсом скорого выхода жесткого диска и модема для PlayStation 2, оба этих устройства появились в продаже в Японии 19 июля, аккурат в один день с суперхитом Final Fantasy X от Square. Они пока продаются лишь с официального сайта Sony и в магазины не поступают. Не следует только думать, что приходит в действие и онлайновая служба Sony, планов по ее запуску нам еще пока не представляли.

12 августа на Quakecon, скорее всего, будет представлен Quake IV, разработкой которого, по слухам, занимается сторонняя компания, разумеется, на базе технологий Doom 3.

С июля этого года в России открылся первый в своем роде и, мы надеемся, не последний интернет-центр Cafemax. Пока он работает в тестовом режиме, однако уже сейчас любой из вас может зайти туда и на себе ощутить все достоинства этого заведения.



15(192)
1 год назад

Август 2005

Компания MTV открыла собственное игровое подразделение, получившее название MTV Games. Студия не собирается заниматься разработкой игровых проектов, а поможет создателям игр деньгами.

Пиратам все-таки удалось обойти защиту PSP и запустить на консоли образы игр с помощью карточки Memory Stick и специального исполняющего .exe-файла, позволяющего загрузить заархивированные данные. В настоящий момент игры возможно запустить только на PSP с прошивкой версии не выше 1.5.

Правительство Китая организовало специальную клинику, в которой будут лечить пациентов, страдающих привязанностью к всемирной Сети. Курс лечения – это психологический тест, занятия спортом, прием специальных лекарств, а также терапевтические процедуры. Последние включают в себя стимуляцию нервной системы пациента слабыми разрядами электрического тока.

Компания «Акелла» сообщила о том, что дата релиза игры «Корсары 3» в очередной раз перенесена. К сожалению, проект не появится в продаже во втором квартале текущего года, новый срок – третий квартал 2005.

ЭМУЛЯЦИЯ

Эмуляция PS2, GC, Xbox на PC



Автор:
KYO
mysekai@yandex.ru.

Далеко не все игры для приставок можно хоть в каком-то виде запустить на PC. Даже если они вышли пять-шесть лет назад. Но есть и счастливые исключения...

Эмуляция приставок уходящего поколения – тема наболевшая, и не затронуть ее мы просто не имеем права. С момента выхода PlayStation 2, Xbox и GameCube прошло немало лет, и все это время многие умельцы, не жалея сил, времени и нервов, писали программный код эмуляторов. Мы, в свою очередь, тоже не сидели сложа руки, по крупицам собирая информацию о прогрессе на этом поприще. И вот теперь пришло время, когда пора бы, наконец, объединить все сведения в одной статье и узнать, как же запустить на PC такие хиты, как Final Fantasy X, Metroid Prime, Halo.

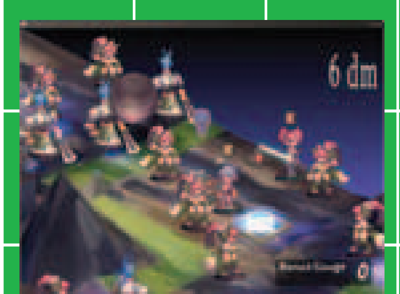
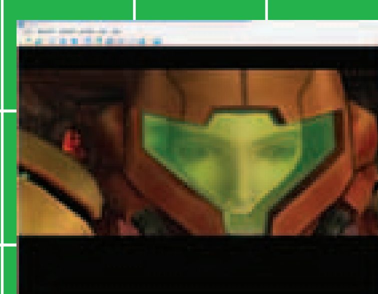
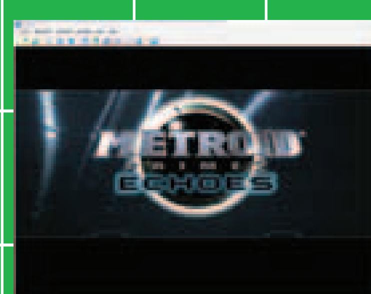
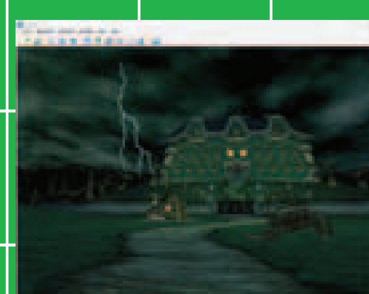
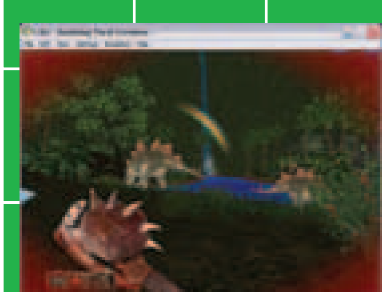
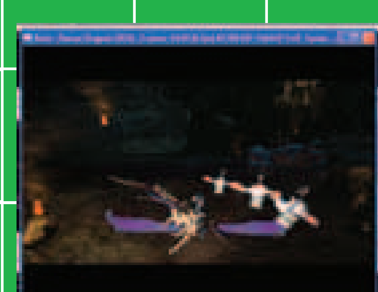
Существует множество эмуляторов PlayStation 2, GameCube и Xbox. Работа над многими из них давно прекращена, а некоторые до сих пор находятся в зачаточном состоянии.

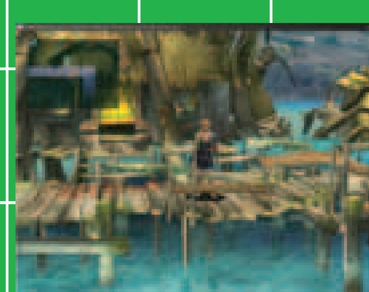
Начнем, пожалуй, с лучшего эмулятора PS2 – программы PCSX2 версии 0.9.1, появившейся совсем недавно. Релиз изрядно порадовал улучшенной совместимостью и неплохим приростом FPS, в некоторых играх – на 5-6 кадров. Этот эмулятор создавался той же командой, что и PCSX (эмулятор PS one) и использует систему плагинов, последние версии которых входят в комплект программы. Для запуска вам понадобится еще и BIOS, найти который в Сети не составляет труда. Несмотря на долгие годы разработки, статус большинства игр так и не превзошел «Menus» (игра доходит всего лишь до меню), «Intro» (эмулятор разрешает посмотреть вступительный ролик), «Ingame» (диск можно запустить и даже поиграть, загрузив данные с карточки памяти) и «Nothing» (я думаю, не нуждается в объяснении). Тем не менее, есть и игры со статусом «Playable» (такие, скорее всего, можно пройти от начала до конца). На деле же частота кадров колеблется от одного до пяти в секунду с постоянными зависаниями и почти без звука. Впрочем, если постараться, можно выжать из Final Fantasy X аж 14 кадров в игровом процессе и все 60 в меню! К тому же, эмулятор действительно неплохо запускает сравнительно простые проекты, вроде Jade Cocoon 2, Dance Dance Revolution, двухмерных файтингов от SNK и RPG от Nippon Ichi. Однако на PC мы нескоро сможем поиграть в Tekken 5, Xenosaga, Virtua Fighter 4. Остается ждать новых версий PCSX2, в которых совместимость станет еще лучше. Вот тогда разработчики смогут сосредоточиться на оптимизации скорости.

Немного хуже обстоят дела с эмуляторами GameCube. Лидером здесь является Dolphin. В последней версии, Final 1.03.2 BETA, разработчикам пришлось пожертвовать скоростью в пользу совместимости. И это действительно заметно! Стало гораздо меньше графических изъянов и добавлена возможность сохраняться. Вот только практической пользы от этого немного. Наверное, я не совру, если скажу, что единственное, во что удастся поиграть, это Bust-a-Move 3000. В этом пазле эмуляция почти идеальна, разве что у меня почему-то отсутствовал звук. Остальные же игры выдают всего 5-10 FPS, и выжать еще хоть парочку на своем компьютере смогут лишь обладатели топовых процессоров. Конечно же, и речи не идет о возможности поиграть в такие хиты, как The Legend of Zelda: Wind Waker – эта RPG выдает не больше трех FPS.

С Xbox, как ни странно, дела обстоят хуже всего. Несмотря на то что архитектура консоли схожа с PC, пока что единственными эмуляторами являются Xeon и Cxbx. Оба, к сожалению, не подают никаких признаков жизни, и, скорее всего, дальше развиваться не будут. Последние записи на их официальных сайтах датируются 2004 годом. Xeon умеет запускать Halo и Panzer Dragoon Orta, а Cxbx – Turok: Evolution. Скорость, конечно, ужасна, а количество багов просто огромно. Какое-то время по Сети ходили слухи о том, что пишется wrapper, преобразующий код для Xbox в код для Win2K. Но наступила тишина. Слухи о возможности запускать игры для Xbox на Windows Vista также оказались безосновательными.

Подведем итог. Учитывая, что PS2, GC и Xbox – не какое-то барахло, а еще даже не закончившие свой жизненный цикл игровые платформы, прогресс (и его важность) в эмуляции налицо. Но действительно неплохой производительности смогут добиться лишь обладатели мощных машин. И не раньше, чем через несколько лет. ■

Project Justice

Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru



Платформа:	Dreamcast
Жанр:	fighting
Разработчик:	Capcom
Издатель:	Virgin Interactive
Дата выхода:	2001

Многим геймерам Dreamcast запомнилась как «идеальная консоль для файтеров». Ломая пальцы о джойпад, обладатель DC наслаждался жемчужинами жанра виртуальных единоборств. Перечислим: Fatal Fury, The King of Fighters, Street Fighter, Guilty Gear, Vampire Savior, Power Stone, Virtua Fighter, Soul Calibur, Dead or Alive – чего-то недостает? Именно: в перечне отсутствует роскошная Project Justice (она же Rival Schools 2, она же Moero! Justice Gakuen) – продолжатель дела 32-битной Rival Schools.

Юмор в файтингах – тема редкая, до Capcom ей немного занималась лишь Square, сварганившая Tobal. К счастью, на этом дело не кончилось – в Rival Schools было сложно играть без улыбки, а в Project Justice то и дело разбирает смех! Часть персонажей практикует неописуемо извращенские стили борьбы: представьте, что законченных фанатов своего дела – футболиста, бейсболиста, пловца, скрипачку и еще черт знает кого – заставили драться. Ребята знай себе дерутся как умеют – футболят, знакомят с битой, загребают, режут смычком и ломают скрипки о головы. Каждый прием – волна радости, а если схватка дошла до суператак – держитесь! Ведь теперь на помощь бойцу может прийти не один, а целых два друга, и коллективные «выступления» – все равно что номера в цирке.
При этом Project Justice не уступала в свое время – либо совсем, либо почти – ближайшим конкурентам (Virtua Fighter 3tb, Soul Calibur, Dead or Alive 2). Пусть схватка и происходит на невидимой линии, но в модели управления предусмотрены отличные маневры, позволяющие молниеносно нарезать круги вокруг соперника. Изумительно проработана «воздушная» часть: затяжные прыжки, длиннющие комбинации, множество специальных движений как для подбрасывания, так и, наоборот, «ускоренного приземления» противника. Дизайн – золотая середина между Street Fighter и Tekken – придает действу особый шарм. Это уже не говоря о музыкальных треках самых разных стилей и направлений, распределенных по линейке не похожих друг на друга арен.
Рекомендуем по возможности обзавестись японской версией игры, поскольку для потрясающей выразительности чрезвычайно важны оригинальные экспрессивные реплики и боевые кличи. К тому же, сюжет кампании великолепно воспринимается и без перевода (который, к слову, выполнен на «троечку») – отображение истории сумасшедших школьников и демонов легко можно было оставить и вовсе без текста, ограничившись иллюстрациями.
Уж столько было сказано о сиквелоклепательной сущности Capcom – как-то и вовсе нелегко было подумать, что в один прекрасный день придется упрекнуть компанию в «обратном». Да, прошло пять лет – и ни одного намека на продолжение, римейк или хотя бы порт. Впрочем, за эту пятилетку файтинги стали восприниматься иначе, и выбор в итоге преизрядно оскудел. Есть четыре-пять известных сериалов – и все. Возможно, для следующей Rival Schools попросту не осталось места. Однако это – лишний повод обратить внимание на Project Justice. Такие игры не стоит забывать. ■



БАЦУ. САМЫЙ-САМЫЙ-САМЫЙ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ.



ПРИГОРОД ТОКИО, СТРОЙКА, РУБЕЖ ТЫСЯЧЕЛЕТИЙ. ШЕСТЕРО ЯПОНСКИХ ШКОЛЬНИКОВ ВЫЯСНЯЮТ, КТО ЖЕ ИЗ НИХ, В САМОМ ДЕЛЕ, ЯПОНСКИЙ ШКОЛЬНИК, А КТО – ТАК, ПОГУЛЯТЬ ВЫШЕЛ.



ОДИН КУЛАК – ХОРОШО, А ТРИ... А ТРИ – ЭТО, ДА, ТРИ КУЛАКА.



Vagrant Story

Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru

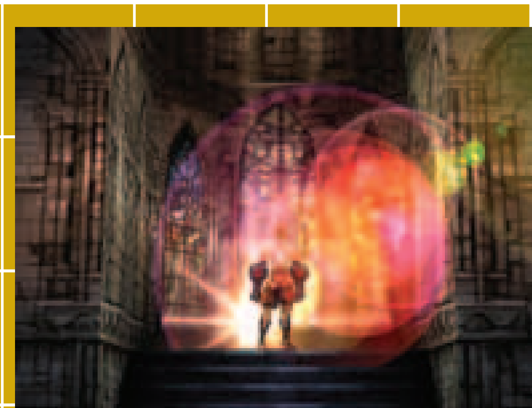


Платформа:	PS one
Жанр:	action/RPG
Разработчик:	Squaresoft
Издатель:	Crave
Дата выхода:	2000

«Лучшая игра на PlayStation», «ведущая работа в активе Square», «вершина развития action/RPG» – такие определения давали Vagrant Story как игроки, так и критики. Уверяем: второй проект команды Quest под патронажем компании-создателя Final Fantasy честно заслужил каждого лестного слова, когда-либо сказанного в его адрес.

Сценарии Tactics Ogre и Final Fantasy Tactics, переложи их на бумагу, воспринимались бы ничуть не хуже литературных произведений мастеров эпической фэнтези. Огромный и тщательно выписанный мир, множество рас, враждующие государства, гигантское количество действующих лиц, паутины интриг и заговоров – казалось, без всего этого работы Ясуми Мацуно не имеют права называться таковыми. Однако творец продемонстрировал иную грань своего таланта. Учтя специфику жанра, Мацуно-сан сократил число центральных персонажей, а в качестве «компенсации» напустил на происходящее туман мистики. Безмерно стильный Эшли Райот, главный герой и один из Валендийских Рыцарей Мира. Сидни Лосстарот, пророк и глава таинственного культа Мулленкамп. Ромео Гильденстерн, командующий Рыцарями Багрового Клинка, неустанно гоняющимися за Сидни. А место действия – мрачно-готический город Леа Монде, разрушенный за 25 лет до начала игры гигантским землетрясением, а архитектурой подозрительно напоминающий о Юго-западе Франции. Не волшебно ли?
Путешествуя по пещерам и катакомбам полуразваленного селения, Эшли уничтожает в товарных количествах целый сонм разномастных врагов, к каждому из которых требуется свой «подход». Игровая механика Vagrant Story имеет довольно мало общего с вековечной формулой Diablo: обмен пинками и заклинаниями происходит в пошаговом режиме, в то время как передвижение сражающихся не ограничивается (основательно улучшенная система используется в Final Fantasy XII). В зависимости от того, с кем Эшли сражается, оружие совершенствуется: если, скажем, долго бить ящериц, то оно будет наносить им дополнительный урон! И нельзя сделать меч, которое одинаково хорошо будет бить *все* классы. «Buttonmashing» отсутствует как класс: даже самая несерьезная стычка способна вымотать так, что мало не покажется. Бесподобно проработанная функция ковки оружия и доспехов дает лишний повод написать следующее: геймплей Vagrant Story – практически и-де-а-лен.
Превосходной игре – превосходный перевод: локализацией занимался Александр О. Смит, изрядно поднаторевший в описании японских реалий средствами английского языка. Послужной список говорит сам за себя: помимо Vagrant Story, толмач причастен к Parasite Eve II, Final Fantasy X, Phoenix Wright: Ace Attorney и манге Dr. Slump! Акиры Торияmы, а в данный момент колдует над текстовым наполнением Final Fantasy XII и фэнтези-романами The Guin Saga Каору Куримото.
За более чем десятилетнюю историю дебютная консоль Sony знавала великое множество блестящих шедевров, но Vagrant Story – один из самых ярких, его сияние заметно даже рядом с Final Fantasy VII и Metal Gear Solid. Стоит ли говорить, что пропустить такую игру – значит лишить себя частички лучшего, что есть в индустрии? ■



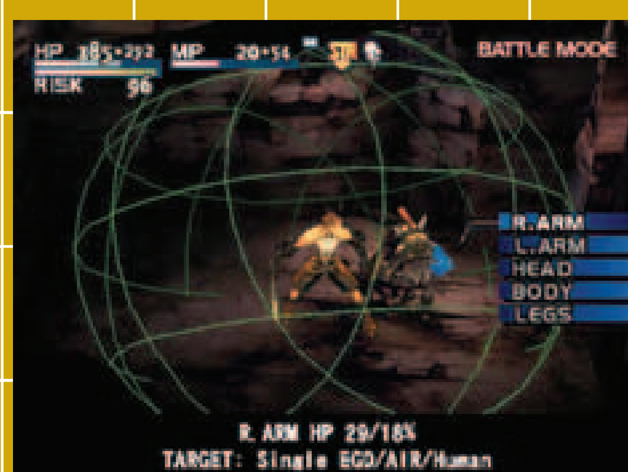


ИЗУМИТЕЛЬНЫЙ ДИЗАЙН ОТЛИЧАЕТ ВСЕ ИГРЫ КОМАНДЫ ЯСУМИ МАЦУНО.

КАК И В METAL GEAR SOLID, К ПРОТАГОНИСТУ ПРИСТАВЛЕНА ЯКОБЫ НЕЖЕЛАТЕЛЬНАЯ НАПАРНИЦА.



КИНЕМАТОГРАФИЧНОСТЬ СЮЖЕТНЫХ СЦЕН – НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ В РАБОТАХ ХИДЕО КОДЗИМЫ.



РЕТРО-ГАЛЕРЕЯ

Игры для 8- и 16-битных консолей до сих пор способны радовать глаз. И «устаревшая» спрайтовая графика – одно из их основных достоинств. На этих страницах мы предлагаем полюбоваться на скриншоты из игр для Mega Drive и Super Nintendo (в будущем – и других приставок) и вспомнить молодость. Если же вы не застали времена, когда миром правили Sonic the Hedgehog и Donkey Kong Country, не печальтесь – мы непременно расскажем вам, с каких игр лучше всего начать знакомство с консолями прошлых лет. Если у вас есть пожелания относительно дальнейшего развития рубрики «Ретро» – не стесняйтесь, пишите на адрес wren@gameland.ru.
И под конец – вопрос к знатокам ретро-игр: почему в Vortex графика – полигонная? Не ошиблись ли мы с платформой?

MEGA DRIVE



AWESOME POSSUM 1993

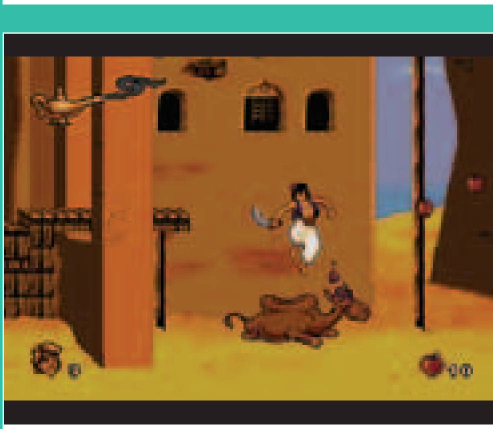


REVOLUTION X 1995



AFTER BURNER II 1990

MEGA DRIVE



DISNEY'S ALADDIN 1993

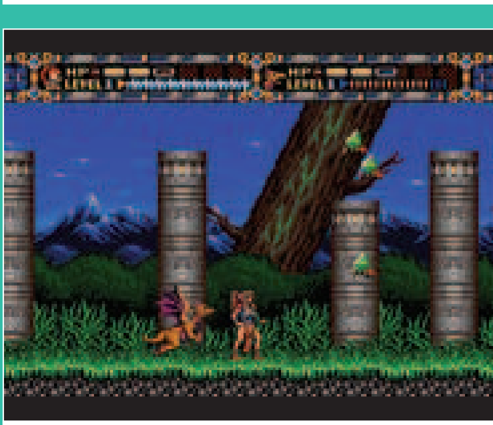


ALIEN 3 1993

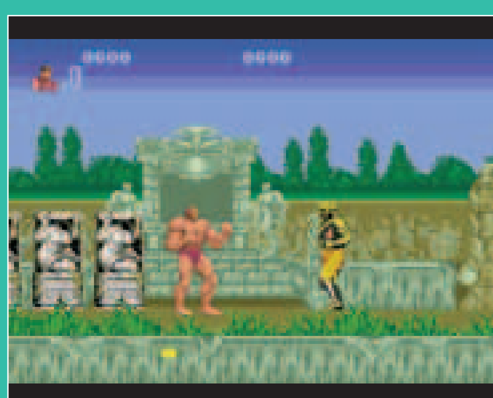


ALIEN STORM 1991

MEGA DRIVE



ALISIA DRAGOON 1992

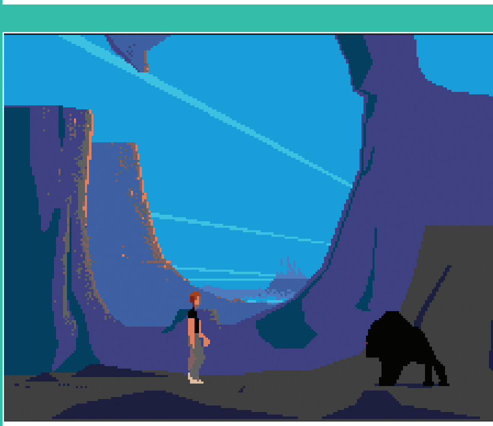


ALTERED BEAST 1989



ANIMANIACS 1994

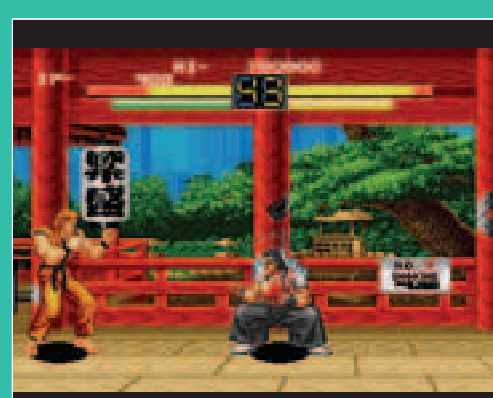
MEGA DRIVE



ANOTHER WORLD 1993



ARROW FLASH 1990



ART OF FIGHTING 1990

РЕТРО-ГАЛЕРЕЯ

SNES



THE SIMPSONS: VIRTUAL BART 1994



VORTEX 1994

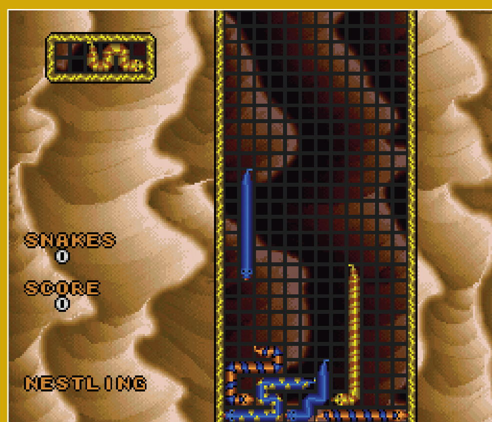


WEAPONLORD 1995

SNES



WILD GUNS 1996



WILD SNAKE 1994



WILD SNAKE 1994

SNES



X-ZONE 1993

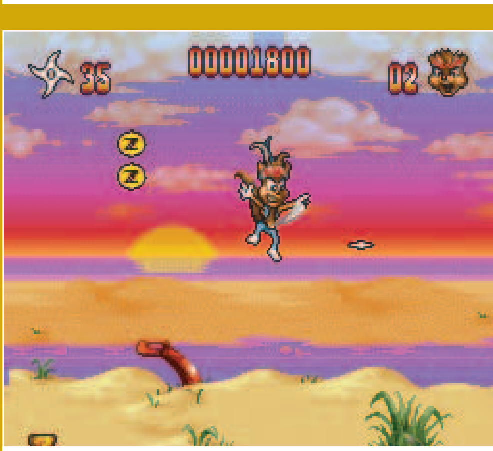


SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND 1995



YS III: WANDERERS FROM YS 1991

SNES



ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL 1995



ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS 1994



ZOOL 1994

Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru

Пол Андерсон, Резидент Зла

«Во-первых, он англичанин и поэтому во многих отношениях никак не Настоящий американец. Дело не только в том, что у него акцент, или как он ест, а в том, что он относится цинично ко многим вещам, которые должны быть Священными».

Ивлин Во. «Незабвенная»



В 1965 году американский компьютерный инженер Гордон Мур сформулировал закон, утверждающий, что основные характеристики компьютеров улучшаются в два раза каждые два года. В том же 1965 году, 4 марта, в английском городе Ньюкасл родился будущий режиссер, сценарист и продюсер Пол Андерсон. «Закон Мура? Какая чушь! Миллионы элементов на крошечном чипе? Не бывать такому никогда!» – утверждали некоторые скептики. «Думаешь, три тысячи чертей, из вот этого беззубого выйдет какой-нибудь толк?» – с сомнением, достойным персонажей романов Вудхауза, вопрошал отец семейства Андерсонов, бывалый моряк, разглядывая младенца. Ошиблись, как показало время, скептики, ошибся и почтенный мистер Андерсон. Закон Мура работает по сей день, а из малыша Пола действительно вышел толк.

С детских лет Андерсона завораживало кино. Когда молодые ньюкаслцы не сотрясали воплями стадион St James Park, на котором гоняли черно-белый мяч черно-белые же футболисты местного Newcastle United, они посещали кинотеатры. Впрочем, по воспоминаниям самого Пола, поведение детворы в храмах кинематографа и на матчах первой английской лиги отличалось не сильно. Подростки забрасывали друг друга попкорном, плевались и дрались. На экране резиновые монстры пожирали визгливых блондинок, а бесстрашные ковбои закладывали фундамент грядущей демократии; в зале творились безобразия. В мечтах Пол представлял себя режиссером, снимающим полные приключений и кошмарных страшил фильмы, на показах которых зрители будут сидеть, открыв рот, даже не помышляя о том, чтобы выкрикнуть дразнилку или двинуть учебником по голове.

Школу Пол закончил на «отлично», и родители закономерно решили, что их гениальное чадо должно поступать на экономический факультет Оксфордского университета. Так что сейчас Андерсон вполне мог бы сидеть в бухгалтерии компании Aviva и сводить дебет с кредитом. Но судьба распорядилась иначе. Детская любовь к фабрике грез не прошла, и Пол неожиданно для всех отправился учиться киноделу в Уорикский университет. «Родители были разочарованы моим решением, однако старательно это скрывали. В 60-х годах ни один из ньюкаслцев не работал в киноиндустрии, в нашем городе ее вообще не было; разумеется, в подобных условиях мало кто верил в то, что можно сделать на этом поприще успешную карьеру. Но родители все равно поддержали меня, они приняли мой выбор...» – рассказывает Андерсон.

Учеба в Уорике, впрочем, особого влияния на кинематографические воззрения Андерсона не оказала. Курса режиссуры в программе не было, зато имелось множество предметов, посвященных теории кино. Студентов обучали текстуальному анализу, истории кинематографа, читали лекции о специфике инноваций, но только не о том, как, взяв камеру в руки, снять полноценный фильм. «Нас фактически учили на кинокритиков»,- вспо-



АНДЕРСОН И ЕГО КОЛЛЕГИ

минает Андерсон. На выходных Пол ездил в Ньюкасл и там с друзьями снимал на любительскую кинокамеру «Super 8» короткометражные фильмы.

Вот и подошло время для первого интермеццо. Те читатели, которые внимательно прочитали предыдущий номер «СИ», уже давно тянут руку и порываются задать вопрос. Действительно, детство Пола Андерсона как две капли воды похоже на младые годы Уве Болла. Целое поколение европейских режиссеров прошло схожий путь: трепетная любовь ко второсортным приключенческим и фантастическим фильмам – эксперименты с кинокамерой «Super 8» – обучение на кинематографическом факультете престижного ВУЗа – разочарование в методике преподавания. Болл и Андерсон – дети своей эпохи (даже родиться исхитрились в один год), но, в отличие от сонма менее удачливых коллег, им удалось найти свое место в кинематографической Ойкумене. Доктор Уве Болл, понятное дело, в жерле вулкана, а вот Пол Андерсон...

Окончив университет, Пол обнаружил, что стоит, теребя в руках бесполезный диплом, посреди бескрайнего мира. Медиамагнаты, имеющие привычку давать неизвестным режиссерам миллионы долларов, как оказалось, обитали где-то в районе страны Оз. Впрочем, Пол был молод, полон сил и горел желанием снимать Настоящее Кино. Он решил построить летающий домик своими руками и организовал кинокооператив «Мишка Фрэд». Первой серьезной режиссерской работой молодого Андерсона стало корпоративное видео компании, занимающейся поставкой удобрений.

После нескольких лет мытарств, Андерсону таки удалось найти средства для съемок собственного фильма. Кинокартина «Шоппинг» («Shopping», 1994), фантастика ближнего прицела, в центре сюжета которой рассказ о нелегкой судьбе молодых маргиналов, ради развлечения крушащих и грабящих магазины, участвовала в конкурсной программе кинофестиваля «Fantasporto» и номинировалась в престижной категории «Лучший международный фантастический фильм». Премии, впрочем, картина не получила, зато собрала большой урожай хулительных отзывов. Один из рецензентов написал: «Андерсон доказал, что он не более чем британская версия Люка Бессона». Впрочем, Пол был в восторге.

Хотя из-за излишней жестокости отдельных сцен фильм запретили к показу во многих британских кинотеатрах, а в США картина вышла, утеряв из-за бдительных цензоров двадцать минут экранного времени, некоторые зрители по сей день считают «Шоппинг» лучшей работой Пола Андерсона.

КОНЧАЙ ЕГО!

В далеком 1992 году увидел Божий свет аркадный автомат Mortal Kombat. Файтинг от Midway настолько полюбился геймерам, что незамедлительно перекочевал практически на все популярные консоли и PC. На первых порах сюжет игры особенными изысками не отличался: четырехрукий монстр Горо вместе с предельно магическим и беспредельно злобным дедушкой Шанг Цунгом насобирали по всему миру бойцов и, представьте, принялись с ними драться. В следующих частях игры сюжет оброс уймой дополнительных подробностей, но основная канва осталась неизменной.

Тут необходимо заметить, что файтинг Mortal Kombat снискал любовь миллионов не только из-за сюжетных хитросплетений. Геймеров всего мира покорили продуманная боевая система и феноменальная жестокость игры. Самой популярной инновацией «Смертельной битвы» была возможность подвергнуть поверженного противника кровавой вивисекции. «Фаталити» (fatality) – так назывался этот беспредел. Впрочем, кровищи в игре хватало и без того – после каждого удач-

И швец, и жнец…

Продюсер – это такая полумифическая фигура. Продюсер есть практически у каждого фильма; его имя всегда указывают на афишах (новый эпический шедевр от продюсеров «Зомби-бомжей из канализации» и «Радиоактивного стоматолога-каннибала», не пропустите!), в открывающих титрах он частенько соседствует с режиссером. Продюсер держит руку на пульсе фильма: работает с дистрибьюторами, подбирает персонал, планирует бюджет картины.

…Посидев на съемках телефильма «Видение» в кресле исполнительного продюсера, режиссер Пол Андерсон вошел во вкус. На настоящий момент времени он уже полностью спродюсировал 3 картины («Обитель Зла», «Обитель Зла: Апокалипсис» и фильм Джона Фосетта «Тьма» («The Dark», 2005)) и объявил о своем участии еще в шести проектах. Один из этих проектов – экранизация видеоигры Dead or Alive, работу над которым ведет плодовитый гонконгский режиссер Кори Юэн. Съемки фильма уже закончены, в настоящее время осуществляется монтаж картины. На больших экранах «Dead or Alive» появится в конце лета… Да, да, разумеется! Фанаты игры могут вздохнуть с облегчением: скупо одетые девочки в фильме будут. Скромный бюджет (всего 30 миллионов долларов) вынуждает создателей урезать расходные статьи, надеемся, что Андерсон решит сэкономить на костюмах героинь. Дух игры, spielgeist, как ни крути. Японку Кадзуми, кстати, сыграет Девон Аоки (помните Михо из «Города Грехов»?) Ждем с нетерпением.

Кроме того, в настоящее время идет подготовка к съемкам фильма по мотивам игры «Driver». Пол Андерсон выступает в роли продюсера, режиссером же назначен, внимание, Роджер Эвери, сценарист фильма «Сайлент Хилл» и старый приятель Квентина Тарантино. Уже интересно.



ALIEN VS. PREDATOR



НАШ ЛЮБИМЫЙ АНДЕРСОН



ALIEN VS. PREDATOR



ALIEN VS. PREDATOR

ного удара она литрами извергалась из тела избиваемого бедолаги.

В 1995 году Пол Андерсон начал работать над экранизацией нашумевшей игры. Поклонники файтинга, ухитрившиеся посмотреть предыдущий фильм режиссера, пришли от этого известия в восторг. «Шоппинг», как я уже отмечала, был достаточно жестоким фильмом. Карнавала насилия, как в картинах азиатских режиссеров, не наблюдалось, но некоторые сцены были весьма брутальными.

Сценарий к фильму написал Кевин Дроуни, работавший до того момента исключительно с телевизионными сериалами. Роль человека-розетки, бога грома и молнии, лорда Рэйдена исполнил Кристофер Ламберт, который и в ту пору никак не мог определиться – то ли он серьезный актер, то ли звезда фильмов класса «Б». Главного хорошего парня, Лю Канга, сыграл Робин Шу, известный зрителю преимущественно по гонконгским боевикам. Жан-Клод Ван Дамм от амплуа Джонни Кейджа отказался, и роль перешла к Брэндону Ли, сыну легендарного Брюса Ли. Однако и Брэндону не суждено было сыграть голливудского костолома – актер трагически погиб во время съемок фильма «Ворон» («The Crow», 1994). Роль Джонни Кейджа в итоге досталась Линдену Эшби, до того момента снимавшегося в телесериалах. Зловредного Шанг Цунга сыграл японец Кари-Хироюки Тагава, благодаря колоритной внешности, регулярно исполнявший в экшн-фильмах роли главных негодяев. Отважной женщиной-полицейским Соней Блейд стала Бриджетт Уилсон, памятная россиянам по роли во всенародно любимом сериале «Санта-Барбара». Думаю, Андерсон с радостью бы набрал актеров рангом повыше, но скромный бюджет картины вряд ли бы пережил подобные траты.

Что ж, теперь, познакомив вас со списком лиц, приложивших руку к созданию фильма, я могу со спокойной душой перефразировать Анну Ахматову:

Когда б вы знали, из какого сора
Растет кино, не ведая стыда,
Как желтый одуванчик у забора,
Как лопухи и лебеда.

Удивительно, но Полу каким-то образом удалось снять вполне пристойный фильм. Правда, ожидаемых фанатами ультракровавых эпизодов не обнаружилось («Смертельная битва» получила от МРАА, Американской Киноассоциации, возрастной рейтинг PG-13, то бишь детей в кинозалы пускали), некоторые актеры с трудом понимали, куда они вообще попали, а спецэффекты оказались не слишком дорогими. В целом, зрители фильм одобрили, что и подтверждают весьма неплохие мировые кассовые сборы – 125 миллионов долларов. Необычное визуальное решение, «цепляющий» саундтрек и жаркие сцены единоборств – все это пошло фильму в актив. Достоинства картины удачно оттенили недостатки, и кинокритики весьма щедры на благосклонные оценки.

Сюжет фильма практически идентичен сюжету первой части игры с небольшими поправками на события второй. После коммерческого успеха картины Андерсону предложили снять продолжение, но Пол, ознакомившись со сценарием, отказался. В итоге режиссером стал Джон Леонетти, до того момента ни одной кинокартины не снявший. Фильм «Смертельная Битва: Уничтожение» («Mortal Kombat: Annihilation», 1997) получился крайне слабым, был беспощадно разгромлен критиками и проклят большинством поклонников игры.

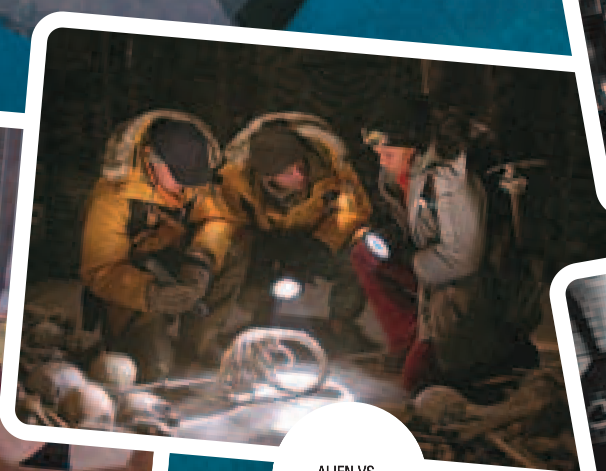
СВОБОДНЫЙ ПОЛЕТ

После «Смертельной Битвы» Андерсон получил возможность свободно выбирать, на что потратить чужие миллионы. В 1997 Пол заканчивает работу над «Горизонтом событий» («Event Horizon»), фантастическим фильмом ужасов с семидесятимиллионным бюджетом. Сюжет картины представляет собой переработанную версию научно-фантастического романа Станислава Лема «Солярис», ви-


RESIDENT EVIL


EVENT HORIZON


RESIDENT EVIL: APOCALYPSE

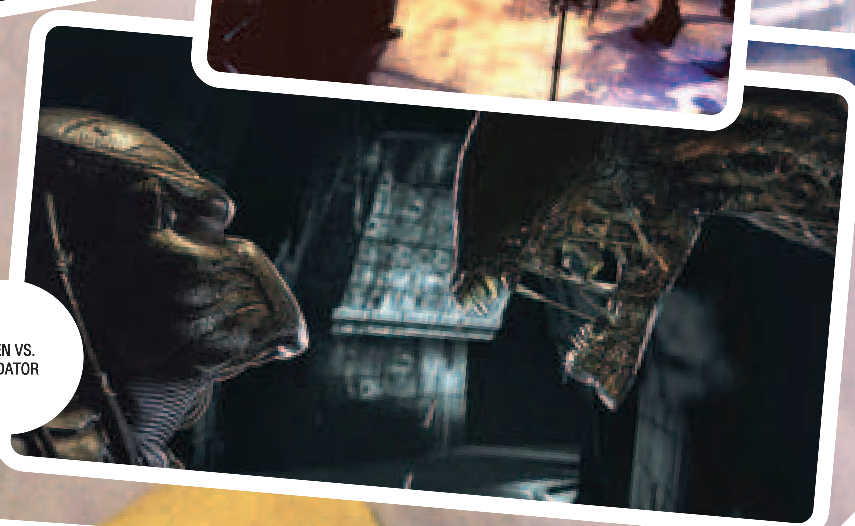

ALIEN VS. PREDATOR


EVENT HORIZON


MORTAL KOMBAT


MORTAL KOMBAT


RESIDENT EVIL


ALIEN VS. PREDATOR

зуальное воплощение – смесь из фильмов «Чужой», классического хоррора Клайва Баркера «Восставший из Ада» («HellRaiser», 1987) и «Сияния» («The Shining», 1980) Кубрика. Ученые, презрев теорию относительности, изобрели метод перемещения в пространстве со сверхсветовой скоростью. В корабль «Горизонт событий» вмонтировали портативную черную дыру, которая позволяла открывать пространственно-временной туннель. Во время первого полета звездолет исчезает и появляется лишь спустя несколько лет. Спасательная экспедиция, пробравшись на космическое судно, обнаруживает, что после путешествия в злую параллельную Вселенную корабль стал разумным и принялся вылавливать и материализовывать из сознания космонавтов потаенные страхи.

Фильм с треском провалился в прокате и подвергся разгромной критике, и все-таки особенно сильно ругать его не за что. Множество отсылок к классике хоррора, колоритный сюжет, сносная игра актеров и неплохие спецэффекты – всего этого зритель почему-то не заметил. Возможно, главной бедой картины было отсутствие баланса между «хоррорным» и драматическим компонентом. С саспенсом в фильме все в порядке, практически всю первую половину фильма зритель пребывает в состоянии томительного беспокойства, однако, как только завеса тайны спадает, начинаются душевные терзания героев, выполненные в лучших традициях голливудского глянца, и фильм немедленно идет ко дну. Провал картины стал наглядным подтверждением тезиса, что сверхъестественный, почти лавкрафтовский, ужас ни в коем случае не должен обращаться посреди фильма в свихнувшегося ученого с огромным ножом.

Следующим провальным проектом Андерсона стал фантастический боевик «Солдат» («Soldier», 1998). Сценарий к картине написал Дэвид Уэбб Пиплз, ранее работавший с Ридли Скоттом, Терри Гиллиамом и Клинтом Иствудом. Бюджет фильма составил 75 миллионов долларов, из которых окупились лишь 15. Сюжет «Солдата», хоть над ним и работал сценарист прекрасных фильмов «Бегущий по лезвию бритвы» («Blade Runner», 1982) и «Двенадцать обезьян» («Twelve Monkeys», 1995), особыми изысками не блистал. Сержант Тодд, профессиональный солдат, побежденный новым поколением генетически модифицированных воинов, отправлен помирать на заброшенную планету-колонию. К удивлению Тодда, планета оказалась не настолько заброшенной, как предполагалось. Познакомившись с аборигенами, экс-боевик начинает понимать, что в жизни есть не только ручные гранаты и ядерные бомбы. В тот самый миг, когда Тодд уже вроде бы совсем привык к мирному быту, на планету нападают генетически модифицированные солда-

Негодяи из открытого космоса

Если бы у монстров существовала премия «За лучшее истребление людей», склизкий динозавроподобный ксеноморф из цикла Alien и антропоморфный мерзавец ятжа из серии Predator, безусловно, собрали бы солидный урожай наград. Чужой и Хищник столь ярко ворвались в индустрию кинохоррора, что сразу же после дебюта ворвались в TOP-10 главных киномонстров, прочно обосновавшись рядом с легендарными Дракулой и Франкенштейном. Традиция сталкивать нос к носу популярных героев фильмов ужасов уходит корнями к первой половине XX века. Хитрые дельцы из студии Universal Pictures сводили вместе Франкенштейна и Человека-Волка («Frankenstein Meets the Wolf Man», 1943), стравливали с ними Дракулу («House of Dracula», 1945). В 89-ом году американское издательство Dark Horse Comics выпустило первую часть комикса Alien vs. Predator. В основе сюжета лежала история о конфликте между людьми, хищниками и чужими на далекой планете-колонии. Идея сюжетного пересечения, как и ожидалось, пришлась фанатам по вкусу. Следом за комиксами последовали новеллизации, приставочные игры (простенькие экшны для Game Boy и SNES и стрелялка от первого лица для ныне забытой консоли Jaguar), аркадная игра от Capcom, наконец, две части компьютерной игры (унаследовавшие от ягуаровской игры возможность взглянуть на мир глазами одного из трех антагонистов). А в 2004 году Пол Андерсон, большой поклонник всех трех серий («Чужих», «Хищника» и кроссовера), предложил на суд публике фильм, в котором заставил ксеноморфов и представителей ятжа выяснять отношения на Земле, на заснеженном острове Буве.

ты. И Тодду, кто бы сомневался, приходится вступить с ними в кровопролитное сражение. Нигде в титрах этого не указано, но фильм есть не что иное, как римейк классического вестерна Джорджа Стивенса «Шейн» («Shane», 1953), выполненный в фантастическом антураже. Талантливый сценарист Дэвид Уэбб Пиплз схалтурил и извлек на свет Божий ветхий и безнадежно истрепанный сюжет; схалтурил и Андерсон, снявший невзрачный и маловыразительный фильм. Результат был вполне предсказуем.

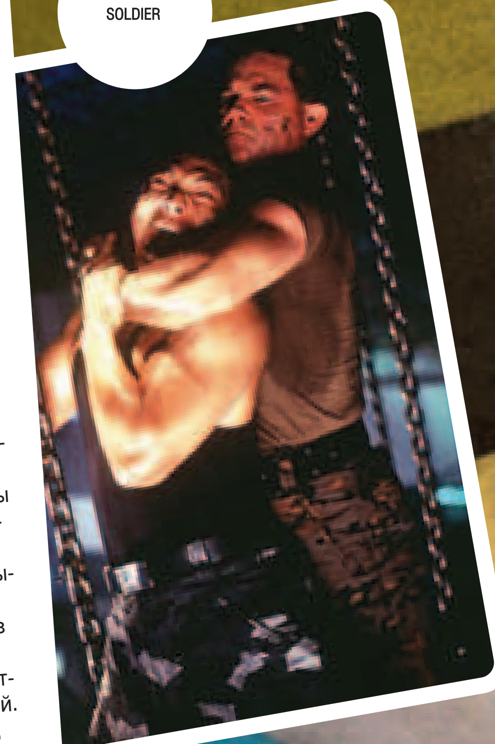
Провал высокобюджетных проектов вынудил Пола поумерить пыл. Следующей работой Андерсона стал телевизионный фильм «Видение» («The Sight», 2000), «пилот» так и не увидевшего свет сериала. Сценарий картины написал сам Пол Андерсон. В основе сюжета – история архитектора Майкла Льюиса, способного видеть призраков умерших насильственной смертью людей. Покойники просят Майкла о помощи, и он, в меру собственных сил, помощь эту оказывает. Одним словом, типичный мистический триллер о призраках, в котором киноман со стажем без особого труда разглядит аллюзии на такие фильмы, как «Шестое чувство» («The Sixth Sense», 1999) Шьямалана и «Страшилы» («The Frighteners», 1996) Питера «Наше все» Джексона.

О ЗОМБИ НЕСЧАСТНЫХ ЗАМОЛВИТЕ СЛОВО

Закон Мура, который я вспоминала в начале статьи, все работал и работал, а в итоге компьютерная техника дошла в своем развитии до такого уровня, когда стало возможным создавать игры, по степени детализации и визуальному решению практически не уступающие кинофильмам. Одной из таких игр оказался легендарный survival horror Resident Evil (Biohazard), выпущенный японской компанией Capcom в 1996 году. Biohazard, возведенный на фундаменте из фильмов ужасов категории «Б», очень быстро стал одной из самых популярных игр 90-х и немало содействовал воскрешению канувшего в веках зомби-хоррора.

Пол Андерсон, памятуя о том, что единственный его коммерчески успешный фильм был поставлен по сюжету видеоигры, ни секунды не колебался, когда получил приглашение поучаствовать в работе над экранизацией «Обители зла». Интересен факт, что первоначально над фильмом работал главный идеолог и популяризатор жанра, легендарный режиссер Джордж Ромеро. Однако продюсер картины Бернд Эйхингер сценарий, написанный Ромеро, забраковал. Не знаю, жаловался ли немец на то, что в варианте Короля зомби-хоррора было недостаточно сцен автомобильных катастроф и здоровенных склизких монстров, но факт остается фактом. Вместо Джорджа режиссерское кресло оккупировал Пол Андерсон.

Сюжет игры строго следовал канонам зомби-хоррора. В городе Ракун творятся странные дела – некоторые жители ведут себя крайне злобно и время от времени пожирают горожан. Разобраться с проблемой поручили спецназовцам из «Браво», подразделения специальной тактико-спасательной службы. После того как связь с «Браво» была утеряна, в город направилась еще одна бригада бойцов («Пришли-и-и-те еще по-о-олицейских!»), на этот раз из группы «Альфа». Спецназовцы быстро нашли вертолет, на котором в Ракун прибыли их коллеги, однако вместо группы здоровенных и обвешанных с ног до головы оружием бойцов, в вертолете обнаружилась лишь одинокая откромсанная рука. Пока альфовцы пытались сообразить, куда же подевалось все остальное, их посетили здоровенные псы. Один из членов группы, любивший, очевидно, в детстве фильм про дружелюбную собачку по кличке Бетховен, собирался покормить зверушку конфетой. Песик, давая понять, что карамельки не любит, спецназовца сожрал. Обеспокоенные подобным ходом событий, бойцы скрылись в расположенном поблизости особняке. Особняк, как выяснилось, был под завязку набит зомби и всевозможными секретами. В блужданиях по чердакам и чуланам обнаружилось, что причина происходящего в городе геноцида – преступная деятельность ученых из «Umbrella Corporation». Советский физиолог Павлов Иван Петрович, по сравнению с этими научными «светильниками», выглядел



SOLDIER



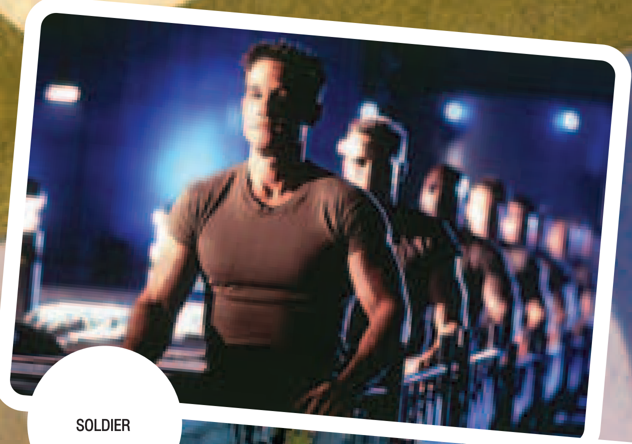
RESIDENT EVIL: APOCALYPSE



RESIDENT EVIL: APOCALYPSE



SOLDIER



SOLDIER



RESIDENT EVIL



RESIDENT EVIL: APOCALYPSE

просто пай-мальчиком. Бессовестные яйцеголовые позаражали страшным биологическим T-вирусом половину городской живности, и вся эта живность закономерно обиделась на весь белый свет. В конце концов, спецназовцы добрались до секретной лаборатории, где выяснилось, что один из бойцов группы – нехороший двуличный негодяй и агент Umbrella Corporation. Этот парень, выполняя свое предназначение, выпустил на свободу самого главного монстра, которого герои потом с немалым трудом упокоили.

Сценарий Андерсона представлял собой своеобразную предысторию к игре – о том, как в секретной лаборатории произошла утечка вируса и люди начали превращаться в плотоядных зомби. Игра в немалой степени наследовала классическим зомби-хоррорам, таким как «Ночь живых трупов» («Night of the Living Dead», 1968) Ромеро и «Зомби 3» («Zombi 3», 1988) Фульчи. Андерсон же снял футуристическую вариацию на заданную тему, куда как больше напоминающую сдобренные живыми мертвецами фильмы «Чужие» Кэмерона и «Куб» («Cube», 1997) Винченцо Натали. Тем не менее, отдавая дань уважения родоначальникам жанра, режиссер щедрой рукой разбросал многочисленные аллюзии на фильмы классиков (вроде газетного заголовка «Мертвые ходят», позаимствованного из «Дня мертвецов» («Day of the Dead», 1985) Ромеро).

Андерсон весьма серьезно подошел к проекту и даже заставил перед началом съемок всех актеров пройти оригинальную игру. Тем участникам съемочного процесса, которые с компьютерами были на уважительное «Вы», пришлось просматривать видеоролики с записью полного прохождения игры.

Неплохой актерский состав, хороший саундтрек и интересное визуальное решение помогли фильму заполучить множество похвал, как от зрителей, так и от профессиональных кинокритиков. Фильм окупился в прокате и породил продолжение – «Обитель Зла: Апокалипсис» («Resident Evil: Apocalypse», 2004), снятое по сценарию все того же Андерсона чилийцем Александром Уиттом. Фильм собрал неплохую кассу, но зрители и кинокритики встретили его куда как более прохладно.

ENDING CREDITS

В 2004 году Андерсон снял фильм «Чужой против Хищника» («Alien vs. Predator»). Картина основана на известной серии комиксов, в которых главные негодяи двух популярных фантастических саг истребляли друг дружку забавы ради. Картина окупилась в прокате, но кинематографические достоинства ее весьма незначительны. Как и в случае с «Горизонтом Событий», интересный концепт оказался загублен посредственной реализацией.

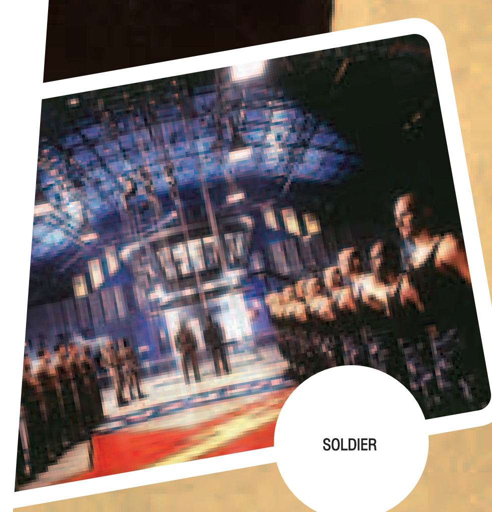
В настоящий момент Пол Андерсон готовится начать работу над экранизацией еще одной популярной видеоигры – Castlevania. Старт проекта назначен на вторую половину 2006 года. Поклонники игры уже отметили закономерность: у Андерсона крайне слабые фильмы бессистемно чередуются с неплохими работами, и теперь искренне надеются, что съемки Castlevania попадут на «хороший» период творческой жизни Пола.

Я тоже буду надеяться. Ведь если Пол Андерсон покинет режиссерскую сцену, то снимать фильмы по играм будет исключительно Уве Болл. А оно вам надо?..

Мне – нет.



EVENT HORIZON



SOLDIER

НАЗВАНИЕ

«ПОМОГИТЕ **FLEXO**»!

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ

- К участию в конкурсе принимаются работы, присланные жителями России.
- По окончании конкурса будет объявлено три призовых места в основной номинации и победители в дополнительных номинациях.
- Призы не обмениваются и в денежном эквиваленте не выдаются.
- Организаторы конкурса могут использовать комиксы/персонажей/сюжеты/рисунки в рекламных и любых других целях без предупреждения автора и без выплаты вознаграждения
- Все работы, представляемые на конкурс, проходят конкурсный отбор
- Церемония награждения победителей состоится (в октябре) в магазине на Сухонской
- Подробности читайте на сайтах организаторов: www.fcenter.ru, www.flextron.ru и сайте «СИ»

Для участия необходимо передать следующие материалы:

- Заполненную анкету участника
- Ваши работы
- Файл с вашими работами, записанный на CD, ZIP или дискете

Файл должен отвечать следующим требованиям:

- Формат файла: *.doc
- Размер файла не более 1,2 Мбайт (если передается по электронной почте)

Работы можно отправить по почте или доставить по следующим адресам (в Москве):

- ст.м. «Бабушкинская», ул. Сухонская, д. 7а
- ст.м. «Ул.1905 года», ул. Мантулинская, д. 2
- ст.м. «Владыкино», Алтуфьевское ш., д. 16

Телефон единой справочной службы:
(495) 105-64-47

Доброго времени суток тому, кто держит сейчас в руках этот номер Страны Игр!
Вы уже знакомы с FLEXO? Если нет – немедленно заходите на сайт www.flextron.ru, а то все интересное пропустите!
Кстати, об интересном: кто сочинит самый оригинальный, необычный, качественный и увлекательный сюжет комикса с участием FLEXO, тот получит нереально крутой компьютер Flextron Universe D или один из двух планшетов фирмы WACOM.
Победителей будет трое, но вы также имеете шанс получить приз зрительских симпатий – полугодовую подписку на журнал Страна Игр.
Лучший сюжет для комикса определит специальное жюри. Работы можно присылать как с комиксом (с рисунками), так и отдельно в текстовом виде, по адресу: flexo@flextron.ru до 30 сентября.

НА КОНУ:



КОМПЬЮТЕР FLEXTRON UNIVERSE D:

Оперативная память	512 Mb DDR
Накопитель	160Gb HDD
Оптический привод	DVD/CD-RW
Видео	128 Mb
Система	Win XP Home
Процессор	Intel® Pentium® D820 2.80GHz

ГРАФИЧЕСКИЙ ПЛАНШЕТ WACOM «GRAPHIRE4 CLASSIC XL» CTE-640/S-CL A5



Тип	Графический планшет
Рабочая зона	208.8 x 150.8 мм
Разрешение	2000 линий/дюйм
Чувствительность к нажатию	512 градаций
Интерфейс	USB

ГРАФИЧЕСКИЙ ПЛАНШЕТ WACOM «GRAPHIRE4 CLASSIC» CTE-440/S-CL A6:



Тип	Графический планшет
Рабочая зона	128 x 93 мм
Разрешение	2000 линий/дюйм
Чувствительность к нажатию	512 градаций
Интерфейс	USB



Призы предоставлены компанией «Ф-Центр» и Wacom


MAXI tuning
RUSSIAN EDITION
WWW.MAXI-TUNING.RU
ОН
только что прочел
MAXI tuning
В ПРОДАЖЕ СО 2 АВГУСТА

Итоги конкурсов

Жара едва настала, а уже успела поднадоесть. Кто-то спасается тем, что не выходит из дома, а кто-то загорает, не давая себе растаять с помощью прохладительных напитков. И тех и других сегодняшние итоги должны обрадовать или, как минимум, воодушевить на участие в конкурсах «Страны Игр».





КОНКУРС «БАМБУЧА» (№10(211))

Прохладный приз – ящик Фанты, получает Александр Кочетков (Double Frucie), приславший снежный скриншот и нехилый лозунг: «Бамбуча – значит получать от жизни все, что захочешь!». Надо сказать, Александр нехило удивил редакцию прислав (в срок!) бумажное письмо с вложенной туда дискетой. Мало того – скриншот оказался действительно в тему, так что экзотический метод передачи информации сыграл лишь роль специи к первосортному блюду.

Добро пожаловать к нам за квинтэссенцией Бамбучи!



Бамбуча это – «прозрачное теплое море и голубое бескрайнее небо!»



Бамбуча это – «жаркое дыхание лета!»



Бамбуча это – «много красивых девчонок!»

КОНКУРС «СДЕЛАЙ САМ» (№9(210))

Здесь разыгрывался весьма солидный приз – компьютер от компании iRU, Brava Home 120. Участников попросили сочинить тематический скин для оболочки нашего DVD. Наш арт-директор внимательно отсмотрел все работы и выбрал одного победителя. Обладателем игровой станции становится Роман Маградзе, приславший нам скин в стиле Quake 4. Он оказался самым красивым и стильным. Поздравляем!!!





КОНКУРС «ПОДАРКИ ОТ GAMEARTS» (№9(210))

В «СИ» №9(210) была опубликована вторая часть репортажа о поездке по японским студиям. В нее вошло интервью с руководителем GameArts и, по совместительству, продюсером двух первых частей Lunar. Специально для наших читателей, сходящих с ума по японским RPG, он (вернее, его очаровательная PR-менеджер) выдал комплект из коллекционных кружек, постеров и плюшевых зверюшек. Их мы решили разыграть на конкурсе, в котором испытывали людей на знание игр от GameArts.

Многие из участников конкурса, судя по всему, никогда в жизни не видели Lunar, иначе не сказали бы, что там есть «схватки с гигантскими тараканами на Марсе» или «вторжение черных рыцарей ордена Луны». Зато в итоге подарки достанутся тем, кто и вправду знает и любит RPG-сериалы Lunar и Grandia. Таковых набралось всего 11 человек, среди которых мы и распределим случайным образом призы.

Победители

- Иван Лебедев, Санкт-Петербург
- Максим Захаров, Ростовская область
- Михаил Мотыженков, Оренбург
- Дмитрий Петров, Санкт-Петербург
- Наталья Трякина, Оренбург
- Александр Мешков, Оренбург
- dreamer_subway@mail.ru
- swan.wing@onego.ru
- alucard1991.12@mail.ru
- gen-san@mail.ru
- Deep_One@mail.ru


adidas
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
СПОНСОР
BECKHAM+10
IMPOSSIBLE IS NOTHING
adidas.com/football

Выпуск подготовил:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Самурай чамплу

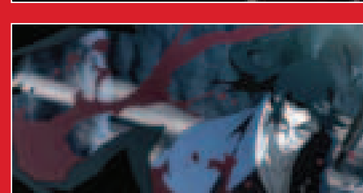
■ Аниме: «Самурай чамплу» (Samurai Champloo) ■ Режиссер: Синъитиро Ватанабе, 2004 ■ Количество серий: 26 ■ Студия: Manglobe ■ Издатель: MC Entertainment ■ Наш рейтинг: ★★★★★

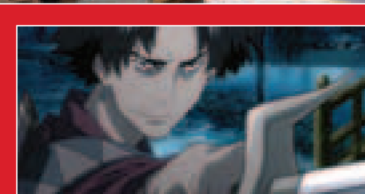
Это очень распространенная ошибка. Энтузиасты со стажем наверняка слышали об аниме «Ковбой Бибоп». В английском языке каждое слово названия традиционно пишется с большой буквы, поэтому неэрудированный переводчик Cowboy Bebop представил, как где-то далеко на Диком Западе в лучах заката загонял коров на ранчо белозубый ковбой Бибоп. Неплохо, но мимо. Более образованные энтузиасты знают, что «бибоп» – вид блюза, популярный в сороковых годах прошлого века, и корректный перевод названия – «Ковбойский бибоп» или «Бибоп для ковбоев». Свою следующую работу режиссер «Бибопа» Синъитиро Ватанабе (не путать с автором Excel Saga Синъити Ватанабе) назвал другим лингвистическим курьезом: Samurai Champloo. Под сенью сакуры бесстрашный самурай Чамплу спасает гейшу от якудзы? «Бубууун», как говорят в таких случаях японцы, подражая звуку неправильного ответа в телевикторинах. Опять мимо. Чамплу это традиционное кулинарное блюдо с Окинавы, местный аналог винегрета, сборная солянка из самой южной и самой бунтарской префектуры Японии. Сложно найти единственно верный вариант перевода этого местечкового словца, и в MC Entertainment решили не идти на эксперименты, поэтому на дисках российского издания красуется простая транслитерация – «Самурай чамплу» – которая хоть и не отражает смысл названия («самурайское все подряд, смешанное вместе»), но здорово звучит, привлекательно смотрится и коррелирует с англоязычным вариантом.

Название не врет: перед нами действительно история о самураях и действительно сборная солянка. Три главных героя «Чамплу» связаны между собой только случайно, как и команда «Бибопа». Небритый и нечеса-



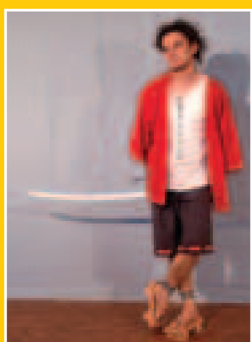
ЛЮДИ ДОБРЫЕ! СО МНОЙ ДВОЕ ДЕТЕЙ, И ОБА ОЛУХИ! ПОДАЙТЕ НА ПРОПИТАНИЕ!





НАШ КОСПЛЕЙ – ВСЕМ КОСПЛЕЯМ КОСПЛЕЙ!

На воронежском фестивале в этом году косплей по «Самурай чамплу» был гвоздем программы. Отдадим должное нашим косплеерам: спасибо, получилось здорово!



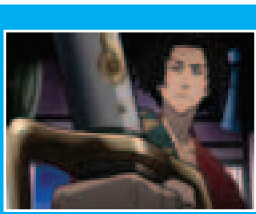


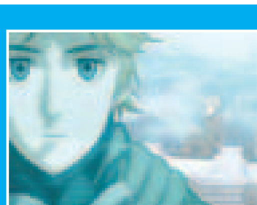


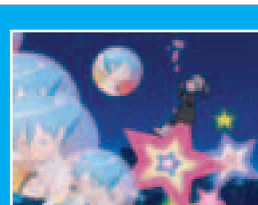


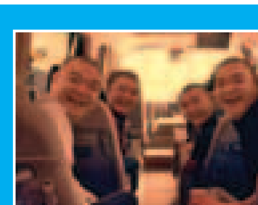


АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!









На DVD к этому номеру журнала вы найдете российский трейлер аниме «Самурай чамплу»; клип Running up that hill, смонтированный из сцен аниме «Изгнанник» на песню Running up that hill группы Within Temptation; опенинг свежего аниме-сериала Kamisama Kazoku; стебный, но официальный музыкальный клип на композицию Re:member группы FLOW. Песня звучит в восьмом опенинге аниме Naruto.

ный Муген – драчливый и задиристый выходец с Окинавы, сроду не мог ни с кем поладить. Он похож не на самурая, а на странствующего беспринципного наемника – с причудливым мечом и бронированными тапочками, Муген в равной степени ловко владеет искусством боя и брейк-данса. Полная противоположность Мугена – высокий, сдержанный и молчаливый Дзин, образец настоящего самурая, хоть картину рисуй. Он неукоснительно следует коду Бусидо, слова лишнего не скажет, владеет традиционным японским мечом и классическим стилем боя. Они встречаются в трактире, и Муген затевает драку – потому что ему нравится затевать драки. Дзин отвечает. После минуты на скрещенных мечах в абсолютно лучшей дуэли, когда-либо показанной в самурайском аниме, каждый понимает, что впервые за долгие месяцы встретил противника, которого не может убить. Трактир сгорает, а незадачливых воинов без чувств подбирает местная полиция. Первая серия «Самурай чамплу» начинается на эшафоте: Дзин и Муген, заклятые враги, объединятся только в смерти... или нет? Рваное, путаное повествование в первом эпизоде только подсвечивает характеры героев. Их спасут. Вернее, они сами спасутся,

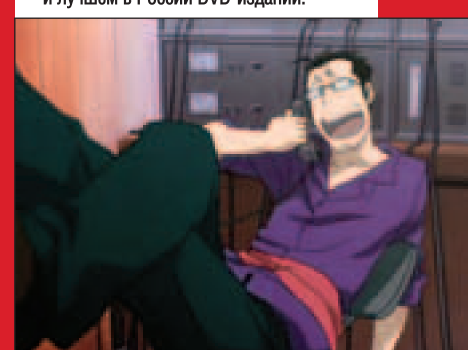


РЕДКИЙ АНИМЕ-СЕРИАЛ НАРИСОВАН ТАК СОЧНО И КРАСИВО, КАК «ЧАМПЛУ».





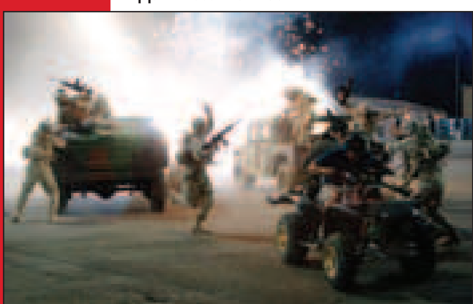
Срочно в номер: новость года! Наконец-то свершилось то, чего все так долго ждали: в России будет издан один из самых любимых сериалов современности. Молодая компания Mega-Anime лицензировала телеэпик Fullmetal Alchemist для распространения на территории России. Приключения братьев-алхимиков Альфонса и Эдварда Элрик выйдут на DVD осенью этого года. Издатель еще не вынес окончательное решение насчет формата релизов, но, как нам стало известно, все пять десятков эпизодов будут опубликованы на 10-12 дисках (примерно по 5 серий на диске). Коллекционное издание обойдется в 320-350 рублей за диск, а обычная версия будет стоить 120-150 рублей. Диски можно будет купить во всех крупных видеосетях России, а более дорогое издание будет «по максимуму» укомплектовано дополнительными материалами и бонусами. В следующем выпуске рубрики информация из первых рук: читайте подробное интервью с представителями компании Mega-Anime о жизни, анимации, алхимиках и лучшем в России DVD-издании.



Новости от американских ВВС: на военной базе «Холломэн» в Нью-Мексико идет работа над игровым фильмом по мотивам аниме «Трансформеры». Режиссер Майкл Бэй («Перл-Харбор», «Остров») получил разрешение на съемки и американских солдат на роль статистов – а это редкая честь, которая выпадает не каждому. Командование ВВС США соглашается принять участие в создании только

Super ShortNews Turbo EX Edition

тех фильмов, где «ВВС изображены правдиво и достоверно». В «Трансформерах» на большом экране дебютируют также самолет-невидимка F-22 Raptor и многоцелевой самолет с вертикальным взлетом V-22 Osprey. Для сравнения: последним фильмом, который получил такую поддержку от военных, был «Черный ястреб» (Black Hawk Down) Ридли Скотта, снятый пять лет назад. Самих трансформеров публике пока не показывают: еще не нарисовали. Фильм выходит на американские экраны 4 июля 2007 года, в День независимости.



▸ Короткой строкой: бесконечный и бесконечно популярный детский детективный аниме-сериал Detective Conan превращается в японское телевизионное мыло «с живыми актерами». Мыло выглядит вот так.



▸ Gainax анонсирует аниме с самым идиотским названием в истории Земли: Maiking Break-Through Gurren-Lagann. Ох, знаем мы этот Gainax. Сначала придуриваются, а потом снимают гениальную классику.





благодаря – или вопреки – усилиям бодрой официантки Фуу из давешнего трактира. Она заставляет мужчин дать слово: те не будут драться друг с другом, пока не найдут «самурая, пахнущего подсолнухами». «Подсолнухами так подсолнухами. Хорошо не тухлыми яйцами», – соглашаются Дзин и Муген и отправляются в путь.

Такая завязка подошла бы многим самурайским сериалам. Но только «Самурай чамплу» аннотация на коробке называет «гиперстильным приключением в стиле хип-хоп». «Бу-бууун!» – пищит детектор сарказма. Мимо! Действительно, в «Чамплу» много отсылок к современной молодежной поп-культуре, но это лишь частность. На самом деле режиссер Синъитиро Ватанабе остался верен заявленному в названии смешению стилей. Его работу нельзя назвать просто «динамичным боевиком» или «трагической мелодрамой». Как «Бибоп» сложно отнести к какому-то жанру, так и «Чамплу» не помещается в прокрустово ложе общественных стереотипов. На смену мрачным, исторически верным эпизодам приходят комедийные сцены обкуренной драки на поле горящей марихуаны. За бредовым рассказом про средневековых художников граффити идет серьезная, безнадежная история о прошлом неразговорчивого Дзина. И даже молодежную культуру никто в кадр насильно не тащит – она появляется там, где напрашивается, лихо и смачно обыгрывая курьезы средневековой Японии. Многие знакомые по «Бибопу» мотивы пронизывают и «Чамплу» – это тема расплаты за грехи прошлого, людского одиночества и бессмысленной индивидуальности. И, как в «Бибопе», за кадром постоянно звучит музыка, которая в нужные моменты уступает место мелодичным и трогательным песням.

И даже если вы не видели «Бибоп», не знакомы с творчеством Синъитиро Ватанабе и не любите хип-хоп, «Самурай чамплу» все равно остается одним из самых интересных приобретений в линейке MC Entertainment. Яркий дизайн персонажей, первоклассная анимация, смелые эксперименты с монтажом, запоминающийся саундтрек и умная режиссура поднимает сериал высоко над массой «обычного аниме». Вернее, поднимает лучшие его серии. «Чамплу» очень неоднороден; даже за гениальной, напряженной, непредсказуемой первой серией идет не эпизод, а сплошное разочарование. Сталкиваясь с несколькими неудачными сериями подряд, тоскуешь и смотришь в потолок. Попадая на несколько совершенных эпизодов, заново влюбляешься. Лучшие серии «Чамплу» – искусство на уровне «Евангелиона», «Бибопа» или FLCL. Худшие серии «Чамплу» всего лишь опускаются до планки «среднего аниме». Признаем: Ватанабе-режиссер не смог превзойти свой же «Бибоп», но в жанре самурайского боевика «Чамплу» – удивительная, единственная в своем роде диверсия; историческое аниме, которому удалось стать больше, чем просто историческим аниме. «Чамплу» заслуживает пятерки уже за дерзость и волю к победе – за желание и умение быть не как все. Когда вы посмотрите первую серию, вы с нами согласитесь. Главное, не разочаруйтесь на второй. После нее в «Чамплу» еще так много хорошего. ■



Внимание! Конкурс!

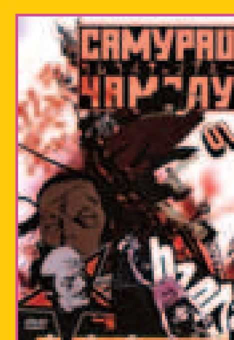
«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает два диска с аниме «Самурай чамплу». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 сентября.

Вопрос:

Однажды Муген решил завести боевого жука. Как он назвал своего любимца?

1. Бендер.
2. Нагибатель.
3. Родригез.

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).
E-mail: banzai@gameland.ru



Очередной победитель! (если бы...)

Два DVD с аниме «Армитаж» мы позже разыграем еще раз ввиду ошибки в условиях конкурса по Initial D. Приносим самые искренние извинения. Нам стыдно.



Стальная тревога. Миссия 001

■ **Режиссер:** Койти Тигира, 2002 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★☆ ■ **Регион: Россия**



Еще в прошлом номере мы недвусмысленно объяснили, за что нам нравится «Стальная тревога». А первые серии нравятся нам особенно: на сигнальном диске собраны легкомысленные, комедийные эпизоды о том, как сержант Сосуке Сагара, военный до мозга костей, переводится в японскую школу, чтобы под видом обычного школьника следить за гениальной одноклассницей. На начальном DVD записано четыре эпизода, где действие только завязывается, – а ко второму DVD события принимают гораздо более серьезный оборот, и подростковая мелодрама превращается в образцовый меха-сериал. Первые два диска «Стальной тревоги» дадут вам не только полное и всеобъемлющее представление о сериале, но и станут одной из лучших покупок в этом сезоне.

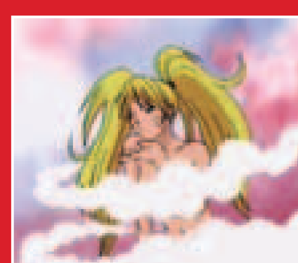


Naruto. Uncut Box Set

■ **Режиссер:** Хаято Датэ, 2002 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★☆ ■ **Регион: США**

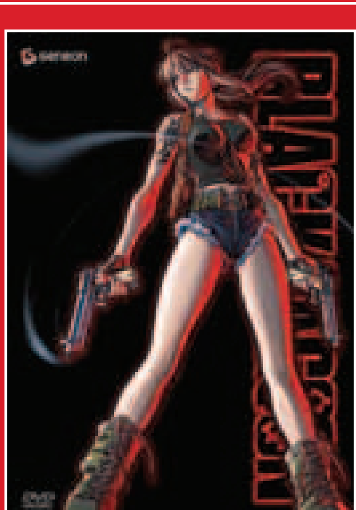


Справедливость восторжествовала. Пусть не в мировом масштабе, но хотя бы в судьбе отдельно взятого аниме-сериала. Американские фанаты ликуют: выпущено второе издание популярнейшего ниндзя-эпика Naruto. Напомним, что на DVD первой волны была записана «телевизионная», цензурированная версия с англоязычным дубляжем. Новый релиз гораздо честнее: в коробке Uncut Box Set – три диска и первые тринадцать эпизодов во всем их первозданном японском великолепии. Вменяемые англоязычные субтитры и тот самый телевизионный дубляж присутствуют, но глаза не мозолят. Словом, этот набор – лучший подарок для подлинного и совестливого ценителя сериала, уставшего от фэнсабов. Оранжевая коробка готова стать вашей за пятьдесят долларов США.

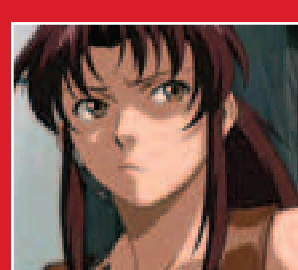


Black Lagoon. Volume 1

■ **Режиссер:** Сунао Катабути, 2006 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★☆ ■ **Регион: Япония**



Рокуро Окадзима был простым офисным служащим: утром уходил на работу, днем перекладывал бумажки из одной стопки в другую, вечером пил в компании коллег и смеялся над анекдотами начальника. Однажды его отправили в командировку, курьером, доставить диск из пункта А в пункт Б... с тех пор Рокуро Окадзима числится пропавшим без вести. Его подобрали пираты с лодки Black Lagoon – думали, он большая шишка, хотели получить выкуп. Но очень скоро оказалось, что на родине никто Рокуро не ждет. Так простой японский парень получает никнейм «Рок», пистолет в зубы и становится пиратом двадцать первого века. Пусть в аниме Black Lagoon мелковат сюжет и нет стержневой идеи, но крутые герои и бешеные перестрелки делают «Черную лагуну» самым взрывным сериалом весенне-летнего аниме-сезона.



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получает Антон Палатов из Тольятти за борьбу с дискриминацией по платформенному признаку.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно просить нас обнародовать номер сотового телефона Натальи Одинцовой. Помните: вы всегда можете связаться с нужным человеком по электронной почте. Именно для этого мы и публикуем рядом с каждой статьей электронный адрес автора.

ПИСЬМО НОМЕРА



АНТОН ПАЛАТОВ, JFAN79@MAIL.RU

Здравствуйте. Знаете, что? В нашем славном г. Тольятти у водителей маршруток появилась новая мода – слушать радио «Шансон» на полной громкости. Так вот, раньше я думал, что если отбирать права у каждого, кто вливает мне в уши всю эту мерзость, то возить людей в городе будет некому. Но! Теперь у меня появилось решение этой проблемы. Какое? Следите за движением рук.

С некоторых пор я являюсь довольным (я так считаю) или несчастным (по версии «СИ») обладателем Sony PSP. Чем же я доволен, помимо того, что в нашем городе-герое дай бог найдется еще три (будем оптимистами) с половиной обладателя PSP? Я доволен тем, что мне не приходится слушать в сто двадцать пятый раз чудопесни о нелегкой бандитской жизни, тем, что я могу заниматься своим увлечением там, где хочу, тем, что меня (внимание!) УСТРАИВАЮТ те игрушки, что издаются на данной платформе. Это странно? Судя по всему, да. По крайней мере, журнал «СИ» из номера в номер занимается тем, что «Нудит. Про. PSP.» (Торговая марка, все права защищены). Дескать, игр приличных нет, позариться не на что, а то, что есть – неиграбельно, мол, симпатичная графика ни в коей мере не затмит чудесного игрового процесса, что есть на NDS (хотя сравнивать их, на мой взгляд, некорректно)... В общем, разбудите меня, когда это закончится.

Пожалуйста, поймите меня правильно. Все нижеследующее – исключительно мое мнение. Выбор игрушек для PSP в тех двух-трех магазинах, где они продаются, есть. Он не велик, но есть. Жанры различные, только цены примерно одинаковые – от 1600 до 2000 руб. Не представляю, как для Вас, но для меня это довольно серьезные суммы. Не смертельные, но не позволяющие покупать все подряд. (Пользуясь случаем, передаю привет пиратам, которые вручную делают копии игр для PS2).Так вот, когда я озадачиваю себя покупкой очередной PSP-игры, так получается, что я без проблем могу подобрать что-то интересное. Будь то RR, Legend of Heroes, Tales of Eternia или (последнее приобретение) Street Fighter Alpha 3 MAX. Другое дело, что, может быть, вкус у меня не «общепринятый», может, цены кусачие, может, мне не хвата-

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

ПРОГРАММА ПЕРЕДАЧ

Здравствуй, уважаемая редакция «Страны Игр»! Я не так давно начал читать ваш журнал, и уже где-то около года выписываю. У меня есть для вас два предложения. Одно касательно рубрики в вашем журнале, одно связано с передачей на ТВ об играх.

Первое: сейчас очень быстро развиваются так называемые «браузерные» игры, а в вашем журнале они никак не освещаются. Например, есть браузерные игры, в которые играет больше народу, чем в обычные MMORPG! Меня самого очень увлекла игра OGame, и я был потрясен, когда узнал, сколько народу по всему миру в нее играет. Целых два миллиона человек! Я пытался найти хоть какой-нибудь ресурс в Интернете, посвященный браузерным играм, и нашел всего один каталог, http://mmorpg.rpgland.ru, что, несомненно, ничтожно мало для таких популярных игр. Например, мне очень хотелось бы побольше узнать о проекте студии SkyRiver под названием «Запределье» (http://farlands.ru). В общем, хотелось бы, чтобы в вашем журнале была хоть одна страничка, посвященная браузерным играм, где вы бы подробно освещали по одной игре в номер, и еще писали вкратце о готовящихся проектах, о том, что только находится в процессе тестирования...

Второе предложение посложнее. Вы как-то упоминали о том, что планируете организовать свою программу на телевидении. Так вот! А не организовать ли вам целый канал, посвященный играм!? Я принимаю со спутника HotBird 13E французский канал Game One, и он мне очень интересен. Постоянно горячие десятки игровых хитов на всех платформах, репортажи с крупнейших выставок и всевозможных мероприятий, посвященных играм, отчеты с соревнований и тому подобное. А также там много отличных передач, в которых обсуждают ту или иную игру, показывают, как в нее играть, рассказывают о секретах, о том, как она

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

? Я не совсем понял: чипованную PS2 slim нельзя подключить к Central Station?

Да, именно так. Нельзя. В каждую сетевую игру для PS2 (и для PSP, кстати, тоже) встроен алгоритм DNAS (Dynamic Network Authentication System), который проверяет диск на подлинность, а консоль на наличие модификаций. Чипованная приставка эту проверку не пройдет и, соответственно, не сможет соединиться с Central Station.

? Почему вы не выкладываете на диск демки, по которым пишете демо-тесты?

Потому что мы не всегда вправе распространять эти версии. Многие издатели и разработчики зовут нас посмотреть на игры «за закрытыми дверьми» – в таких случаях мы и пишем демо-тест. Если виденную нами демо-версию можно будет опубликовать, будьте покойны, мы обязательно это сделаем.

? Так это правда или нет, то что Microsoft официально запустит в России Xbox 360?

Земля слухами полнится. Хотя российское подразделение Microsoft по-прежнему отказывается комментировать эту тему, но вот Крис Льюис, глава европейского отделения компании, говорил, что Россия – один из важнейших потенциальных рынков и что приставка будет запущена в «странах восточной Европы, Ближнего Востока и Южной Африки» в конце 2008 года.

Сервис ответов на SMS мы до сих пор так и не запустили (но мы работаем над этим, честно), зато начали отвечать на звонки читателей. 30 июня славный редактор Константин Говорун весь день просидел на телефоне, общаясь с каждым, кому вздумалось набрать наш номер. Эксперимент признан успешным и, несомненно, будет повторен – следите за анонсами на страницах «ОС». Напоминаем, что мы не берем со звонящих и пишущих SMS ни копейки; вы оплачиваете только работу своего оператора сотовой связи.

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ **ИГОРЬ СОНИН**

ет времени играть во все подряд, поэтому приходится быть избирательным при покупке. Выберите любую причину, добавьте парочку своих и поймете, почему меня устраивает (почти) такое положение дел.

Но, открывая очередной номер «СИ», мне поневоле приходится сталкиваться с вашим коллективно-авторским мнением. Знаете, почему-то я все время думал, что журнал должен информировать, а не выражать свое личное мнение, почти не пытаясь замаскировать его под объективность. Я ни в коей мере не умаляю информационную насыщенность «СИ» и не пытаюсь навязать свою точку зрения, но хочется риторически спросить: «Доколе? Сколько можно уверять меня в том, что мое увлечение PSP – образец дурного вкуса, и лучше б я потратил свои деньги на DS, потому что там такие чудесные сборники недоигр?»

Извините за некоторую резкость. Я не фанат Sony и не противник Nintendo. Мне уже слишком много лет, чтобы участвовать в жарких спорах на форуме или высказываться прилюдно в «Обратной связи» (это как знать, – *Прим. ред.*) Собственно, нет никакой причины для чтения этого письмеца даже вами. Просто я хотел быть услышанным кем-то за пределами своего деревенского города.

ЗОНТ // Мне кажется, вы преувеличиваете. Не помню, чтобы кто-то из моих коллег писал, что «увлечение PSP – образец дурного вкуса». Если вас устраивают игры для PSP, то играйте, конечно, и чихайте на всех. А у нас работа такая – критиковать и, я бы даже сказал, нудеть. Мы видим раскладной кирпич, который еле-еле выжимает из себя трехмерную графику, и чудесные игры от Nintendo, удивляемся и приходим в восторг. Рядом видим могучую PSP с графикой уровня PS2... и сплошь порты древних игр или крошки со стола «старших» консолей. Потенциал у PSP огромный, и мы готовы ее обожать, но возможности консоли растрачены впустую. Поэтому ничего не остается, кроме как нудеть и надеяться на господина Кутараги К. Чем и занимаемся.

ВРЕН // Нудеж в адрес PSP – следствие того, что на консоль были возложены огромные надежды, которые оправдались лишь частично. Нам просто слишком много обещали. Напротив, к DS геймеры и журналисты изначально относились скептически, а в итоге получили отличную систему с огромным количеством классных игр. Теперь на рынке есть две принципиально разные портативные приставки, между которыми геймер может выбирать. Кому-то в редакции больше нравится PSP, кому-то – DS, но рецензии на игры для PSP пишут люди, не замеченные в ненависти в адрес продукции Sony. Впрочем, мы обязательно проведем среди рецензентов воспитательную беседу по этому поводу. Высказывать личное мнение по поводу той или иной консоли допускается в формате авторской колонки или каких-то специальных материалов, но не более того.

В России, кстати, дела у PSP идут куда лучше, чем в Японии. И люди не боятся покупать лицензионные игры за полторы с лишним тысячи людей – просто подходят к выбору ответственно. Так что в вашем городе, наверняка, не три с половиной владельца PSP, а больше. Скажем, девять целых и пять восьмых.

создавалась, и обо всем прочем. Крутят музыку. Но не просто клипы; к видеоряду из игр прикручивают музыку известных групп. В общем, было бы неплохо запустить такое ТВ. И не обязательно, чтобы оно было общественным. Оно вполне может входить в пакет любого кабельного оператора, например, НТВ+ или еще не открывшийся StarGate TV. Было бы здорово!

Влад Дронов,
vlad.dronov@gmail.com

ВРЕН // У нас иногда бывают материалы о браузерных играх – например, «Бойцовском клубе» и «Территории». Возможно, будем писать о них чаще. Что касается телеканала, то мы прекрасно знаем о GameOne и G4... Наша компания имеет большие планы на освоение телевидения и Интернета, вот только делиться ими пока нельзя. Как только будет можно – вы узнаете обо всем первыми.

ПРОГРАММА ПЕРЕДАЧ 2

Здравствуй, уважаемая редакция «СИ»! Пишу вам первый раз, так как читаю ваш клевый журнал всего три года. И в честь этой даты решил написать вам письмо. Я тут подумал, что ваш журнал читает примерно каждый четвертый геймер, а что если сделать так, чтобы его читал каждый второй? Вот если бы ваш журнал рекламировали по телевизору: вы бы анонсировали главные материалы номера,

? С помощью чего надо смотреть старые «СИ», которые находятся на диске?

Используйте программу Adobe Acrobat. Полная ее версия стоит приличных денег, а простенькая «гляделка», предназначенная только для просмотра файлов в формате PDF, распространяется бесплатно и лежит на нашем DVD.

? Final Fantasy XII. В Европе. Когда???

Мы адресовали этот вопрос представителю компании «1С», и вот что он ответил: «Увы, но Square Enix до сих пор официально не подтвердила дату европейской премьеры FFXII. Пока представители компании говорят лишь о том, что игра, скорее всего, появится на PAL-территориях до конца этого года».

? Верните вторую наклейку! Сделаем журнал лучше!

Мы думаем над этим, а еще над вторым двухсторонним постером и вторым же двухслойным DVD. Вопрос в том, готовы ли читатели платить больше за журнал в таком комплектации, или же бонусы для них не слишком важны. Скажите честно, все ли наши наклейки вы используете по назначению? Мы ждем ваших писем и SMS!

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: арт-группа LAMP



давали краткие сведения о новых играх, анонсировали турниры по CS, WC, Q4, а в конце бы выезжала надпись: «Подробную информацию ищите в журнале и на диске!» Все побегут в магазины, и с утра будут стоять в очереди за журналом, как в Японии за PSP! (сомнительный комплимент. Уж лучше как в Японии за DS, – *Прим. ред.*) Рейтинги продаж взлетают в поднебесье, поступают все новые и новые заказы от магазинов: «Нам не хватает журналов, пришлите еще пару тысяч экземпляров!» Новые спонсоры начнут предлагать свои услуги, вы этим воспользуетесь и предложите им вложить деньги в ваш следующий проект, телепередачу про компьютерные и видеоигры. Начать лучше с отечественных игр, показывать ролики, скриншоты и все такое, чтобы проблем с нарушением авторских прав не было. Потом появляются еще спонсоры, и вы уже можете договариваться с EA, Ubisoft, Square Enix и другими компаниями, а они разрешают вам показывать их игры по телевидению. Будете анонсировать предстоящие турниры, и число желающих поучаствовать увеличится! Киберспорт в России начнет процветать, появятся новые кланы, ваш форум будет завален письмами «вышлите мне, пожалуйста, полное расписание всех турниров по CS на год». И перестанут появляться «деревянные» геймеры в магазинах компьютерных и видеоигр, которые утверждают, что уже играли в Disciples VII и Far Cry 2. А потом, года этак через два, я включу любимый канал (game)land и увижу, как на турнире по WarCraft в прямом эфире Grubby сражается с Tod'ом.

SnAlpeR82,
cs-1.6@inbox.ru

ВРЕН // Проблема в том, что мы живем не в Южной Корее, где в каждом доме есть компьютер с широкополосным доступом в Интернет. Геймеров в России, по разным оценкам, всего около четырех миллионов. Киберспорсменов и поклонников компьютерного спорта – и того меньше. Поэтому к проектам, вроде запуска телеканала, нужно подходить максимально осторожно, учитывая все возможные риски.

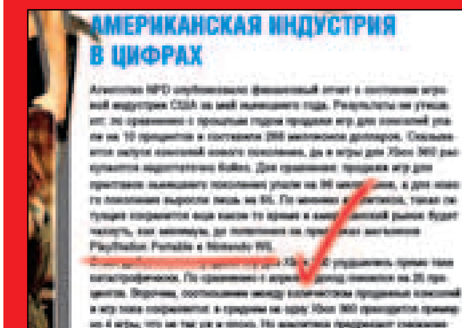
cg// Ммм... Врен, скажи, а Нью-Васюки уже стали столицей мира?

СЛАВА РОБОТАМ

Уважаю ваш прекрасный журнал за то, что вы пишете не только про PC, но и про консоли (и даже в большей степени). Когда я начинал читать «Страну», я был ярым писишником и даже презирал консоли, но со временем я видел в вашем журнале игры ААА-класса, которые никогда не выйдут на PC. Сначала я злился, но потом решил попробовать. Это было прекрасно! Тем, кто подумывает о покупке консоли, но еще не уверен, я советую бежать в магазин и немедленно хватать это чудо! Во-первых, не надо думать о системных требованиях: вставляешь игру и точно знаешь, что она гарантированно пойдет и не будет тормозить. Никакой установки, обновлений драйверов и прочего – только сама игра. Во-вторых, только на консоли вы можете поиграть с друзьями в игры таких жанров, которых на PC нет даже и в помине.
Теперь о пожеланиях. Я хотел бы, чтобы в рецензиях вы больше писали о жанре игры. То есть не

ОШИБКА!

«Страна Игр», номер 13(214), страница 14


АМЕРИКАНСКАЯ ИНДУСТРИЯ В ЦИФРАХ

НА САМОМ ДЕЛЕ

Великий русский писатель Артем Шорохов, узнав об ошибке, огласил редакцию просторечным идиоматическим выражением с использованием слова из шести букв, обозначающего «полный провал», «крах надежд».

«Фиаско! – возопил Артем, заламывая руки, – Максим себе харакири сделает!» Конечно, на самом деле речь шла о PS3 и Nintendo Wii.

КТО ВИНОВАТ



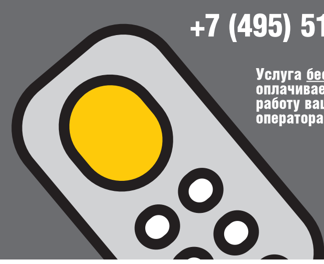
Максим Поздеев

Думаете, что нашли ошибку в «СИ»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

SMS ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

+7 (495) 514-7321



Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.

Скажите, будет ли PS3 проигрывать DVD?

Да, обязательно. PlayStation 3 читает диски Blu-ray, но также обратно совместима с DVD (игры для PS2) и CD (игры для PS one).

Мой друг говорит, что если пользоваться только DVD, можно запороть свой комп. Это правда?

А если в холодильник класть только помидоры, холодильник испортится? Неправда это. DVD совершенно безвредны.

А что значит «sic!»?

Латинское обозначение «sic!» ставится после слова, неверное написание которого является не ошибкой, а прямой цитатой или намеренным искажением. Пример: «Власти Москвы поставили на Красной площади памятник карове (sic!)». Это означает, что в предложении нет ошибки, поставленный монумент прославляет не крупный рогатый скот, а некоторую абстрактную «карову».

Что случилось с игрой Bully от Rockstar?

Как известно, Rockstar разрабатывает свои симуляторы убийц и раслутников в атмосфере строгой секретности. Bully должен был выйти в прошлом октябре, сегодня чаще называют другую дату – октябрь этого года, а на официальном сайте по-прежнему висит заглушка «Coming Soon». Кроме того, игру не показывали на E3, и это недобрый знак. В общем, непонятно, что с ней сталось. Будут новости – сообщим.

Что такое интерфейс?

Интерфейсом называется набор средств и методов, с помощью которых человек управляет персональным компьютером или другой сложной техникой. Другими словами, это «прослойка» между человеком и машиной, набор кнопок, бегунков,

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

просто указывали action, fighting или там RTS, а обозначали особенности жанра в этой конкретной игре. Ведь разработчики не делают свои игры для какого-то жанра, они уже потом находят наиболее подходящее жанровое определение. Например, геймплей Hitman и второго «Принца Персии» очень разные, хотя они оба обозначаются как action.
И последнее. При всем моем уважении к вашему журналу, я просто отказываюсь понимать, что в нем делает реклама таких мозгоразлагающих проектов, как «Дом» или «Ребенок Робот». Я понимаю, что деньги нужны всем, но такое… Я сомневаюсь, что на это место нельзя было поставить что-то более подходящее по теме для вашего журнала. Я не думаю, что вы интересуетесь этими, кхм, «шоу». Так зачем вы тогда рекламируете в своем прекрасном журнале этот яд для мозгов? Вы не боитесь, что кто-то заинтересуется? Я знаю немало людей, которые разлагают свои мозги, сидя на диване целыми днями в попытках понять, кто, кому и когда сделал предложение. Хотел было написать об этом сразу, но тогда вы бы просто выкинули бы мое письмо, а так хотя бы дочитали досюда. На этом у меня все, удачи вашему отличному журналу и всей редакции, буду читать.

P. S.: Понимаю, что вы вряд ли напечатаете мое письмо из-за того, что оно слишком большое и еще из-за вопроса с рекламой, так что если вы его не опубликуете в журнале, то ответе хотя бы мне на мыло, что вы об этом думаете.

Keine,
keine13@mail.ru

ЗОНТ // Ага, сейчас прям. На «мыло». Не дождетесь. Как мы все знаем, самый простой способ попасть в «Обратную связь» – это прислать критическое письмо, а в конце сказать, что, мол, вы его все равно не напечатаете. И вот, пожалуйста. На неудобные вопросы отвечают ответственные лица.

ВРЕН // Такое ощущение, что Зонт специально подобрал письма «под меня».
Действительно, вот прямо сейчас я занимаюсь тем, что сочиняю новую систему жанров, более точную. Потому что надоело у половины игр записывать в соответствующей графе безликое «action».
Что касается рекламы, ситуация очень простая. Журнал существует в основном за ее счет. Игровые издания, в которых рекламы мало, закрываются. За последние два месяца с российского рынка ушло два уважаемых многими журнала. И реклама телепроектов или сигарет – это еще цветочки. Английские игровые журналы печатают несколько страниц объявления о сексе по телефону. Вот это действительно ужасно.

НЕ ОТНИМАЙТЕ МОИ ДЕНЬГИ!

Здравствуй, «Страна Игр»!
Меня зовут Александр, геймером я числюсь уже пять лет и понемногу начинаю задумываться, куда же, черт возьми, катится игровая индустрия? Буквально каждый разработчик хочет отнять последние деньги у обычного геймера. Вот, хотя бы, взять авторов Half-Life 2. Они, что, совсем обнаглели? Игры делают эпизодами: сделают несколько новых карт на старом движке, запишут три таких эпизода, да еще и продают по такой же цене, как за нормальную игру. А взять еще Sin Episodes – сколько они там замутили эпизодов? А потом еще удивляются, почему наш пиратский рынок растет и процветает. Нужно это дело как-то прекращать. Нужно объединиться всем геймерам и просто не покупать такие игры. А то не успеем оглянуться, как миссии к играм будут продавать по $9,99 за штуку! Единственным достойным примером для подражания являются украинские разработчики S.T.A.L.K.E.R. Какой год делают они свой «хит», а так ничего и не сделали. Либо им наплевать на деньги, либо они уверены, что их S.T.A.L.K.E.R. разойдется многомиллионным тиражом и покроет все расходы. На прощанье хочу сказать, берегите себя и не верьте этим жадным разработчикам эпизодических игр.

Александр Капустин,
alex_.05@mail.ru

ЗОНТ // С таким настроением можно вообще в игровые магазины не ходить. «Ах, MGS3: Subsistence! Кодзима второй раз продает свою тупую игру, он хочет отнять у меня деньги! Ох, три версии Final Fantasy XIII – гадостная Square Enix хочет отнять у меня больше денег! Чертовка Nintendo DS Lite, не могли сразу нормальную консоль сделать, теперь отнимают деньги! Ага, *белая* PlayStation Portable!!! Sony на пустом месте хочет выудить у меня лишние несколько паршивых долларов!»
В общем, именно так дело и обстоит – не только в

окошек, рычажков и всего остального, с помощью чего вы отдаете команды операционной системе, программе или игре.

Здравствуйте, уважаемая редакция! Я не смог до вас дозвониться в пятницу, но прошу ответить на один вопрос: выйдет ли новый «Соник» на Xbox?

Новый Sonic the Hedgehog разрабатывается только для PS3 и Xbox 360. На старом Xbox его не будет.

Правда ли, что из видеокарты в 256 мегабайт с помощью ОЗУ, можно выжать 512?

Нет, неправда. Память на видеокарту устанавливается как раз для того, чтобы не хранить видеоданные в сравнительно медленной ОЗУ. Теоретически возможно добавить 256 мегабайт видеокарте за счет оперативной памяти, но скорость обработки данных от этого, скорее всего, только уменьшится.

Можно ли PCIE-видеокарту как-нибудь подключить к AGP разъему?

Нет, нельзя. Это принципиально разные стандарты.

Почему в Initial D у героя такая отстойная тачка? Почему, скажем, не Porsche?

Потому что он не гонщик, а всего лишь развозчик творога. Зато побеждать на «отстойной тачке» только интереснее.

В «Союзе» диски с аниме по 500 рублей. Это бесчеловечно! Может, где-то есть дешевле? Подскажите, пожалуйста.

Можем только посоветовать пользоваться официальными интернет-магазинами наших издателей. Магазин MC Entertainment расположен по адресу http://aniguide.ru/shop, и диски там стоят тоже по

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Не проходите мимо! Дискуссия продолжается на онлайновом форуме «СИ». Ждем вас на http://forum.gameland.ru

игровой индустрии, но и вообще во всем шоу-бизнесе. Благородные и честные долго не живут. Выход из такого положения только один: думать своей головой. Не будем показывать пальцем, но я, например, в свое время отказался покупать Snake Eater, и теперь спокойно потрачу те же деньги на Subsistence. Никто же вас не заставляет, в самом деле. Не хотите покупать – не покупайте. Паниковать-то зачем.

ВРЕН // А что разработчики S.T.A.L.K.E.R.? Они получили аванс от зарубежного издателя, потратили, получили еще аванс, потратили. Если кто и верит в игру, то это компания THQ.

cg // «Эпизодические» игры стоят в два с половиной раза меньше, чем «обычные» – по $20.

ПРО ФАНБОЕВ 2

Горячий привет всей редакции!
Хочется ответить на вопрос, поставленный в «Обратной связи» 213-го номера письмом «Про фанбоев». После очень субъективного (любовь авторов к Wii очевидна) репортажа с E3, представленного на диске того же номера, колонок Зонта с его разгромом трейлера MGS4 и Купера с его неприкрытой агрессивностью, если не сказать ненавистью, к детищу Sony, а также довольно интересных с точки зрения диалектики размышлений Ulyaoth ответ очевиден: «Любовь к Sony не только необоснованна, но и вообще преступна». Но давайте сравним PS3 и Wii с другой стороны. Да, метод управления у двух консолей серьезно разнится, но на вкус и цвет сами знаете, кого нет. В то же время сугубо технические возможности у PS3 куда шире, ведь качественная картинка и большее количество объектов на экране – это только вершина айсберга. Нельзя забывать и о другом адекватном ходе Sony, который все почему-то ей ставят в вину. Речь, как вы уже поняли, о гироскопе. Что плохого в том, что Sony его, кхм, «позаимствовала» у Nintendo? Что вам, в конце концов, нужно – качественная консоль или нелогичное стремление не повторяться? Сам по себе геймпад, как вы помните, тоже является изобретением Nintendo, но сейчас он используется на большинстве консолей. Но вернемся к письму «Про фанбоев». Я никак не могу понять, какое имеет значение прошлое компании и наличие собственной студии разработчиков. Ведь для потребителя (хотя, может, я какой-то не такой потребитель?) самое главное – качество продукта. Есть ли у вас претензии конкретно к консолям PS? На них выходят превосходные игры, которые вот уже более десяти лет радуют геймеров по всему миру, и десятки миллионов купленных консолей это только подтверждают. И не надо говорить о том, что это «попкорновые», бездушные игры, все такие одинаковые, что аж зевать хочется. Именно Sony выпустила Abe's Oddysee, Katamari Damacy, Ico, Shadow of the Colossus, Killer 7 и иже с ними, так что с креативом на PS все в порядке. А если в собственно консоли вас все устраивает, то в чем проблема? После выше сказанного как-то не верится, что у Sony нет «игровых заслуг», как утверждает автор письма. Тут мы сталкиваемся со случаем не фанатизма (который, безусловно, нельзя поощрять ни при какой ситуации), а скорее такой же слабо аргументированной ненависти. Точно также можно, к примеру, сказать: «Nintendo на заре своего существования производила карты, а я терпеть не могу карточные игры. Не буду покупать Wii!» или «Microsoft повинна в создании Windows. Xbox 360 на мыло!» Почему-то сейчас очень модно критиковать Sony. Что ж, посмотрим, время все расставит по своим местам.

cicero
cicero@k66.ru

ЗОНТ // Стоп-стоп-стоп. Давайте не путать теплое с мягким. Abe's Oddysee выпустила GT Interactive, Katamari Damacy – Namco, Killer 7 – Capcom (изначально игра даже предполагалась как GC-эксклюзив), и только Ico и Shadow of the Colossus изданы Sony Computer Interactive. Об этом и разговор. Почему геймеры с таким рвением клянутся в любви не разработчикам и издателям игр, а Sony – компании, которая с играми связана довольно слабо, а производит в основном бытовую электронику? Разве не логичнее было бы уважать тех, кто этого действительно заслужил?

417 рублей за штуку. XL Media на сайте http://www.xlm.ru предложит вам свой первый релиз за 300 рублей.

Почему MGS3: Subsistence не выходит на Xbox?

Потому что Sony заплатила господину Хидео Кодзиме очень много денег.

Когда выйдет Star Wars: KOTOR 3? Скажите, пожалуйста.

Никто не знает. Слухи ходят разные, а разработка третьей части джедайской ролевой игры официально до сих пор не объявлена.

Цитата: «В случае с Wii Соник и Марио, скорее, идут рука об руку и вместе сражаются против дурацких героев однообразных игр на консолях нового поколения Sony и Microsoft». Просьба к авторам: выражайте отныне свои предпочтения помягче, без наглых и глупых обвинений в сторону конкурентов Nintendo.

Обвинение, в самом деле, глупое и необоснованное. И кто-то сейчас получит за него по башке.

В июньском номере (#213) вы выразили неуверенность в том, что PS2 «проживет» еще год-два, ссылаясь на то, что Sony не сможет «поддерживать три приставки одновременно». Почему проблема кроется в самой компании, ведь разработчики могут продолжать выпуск игр для PS2 и получать хорошую прибыль?

А вы представьте, сколько работы делают в Sony труженики невидимого фронта: это производство приставок и дисков, распространение, реклама, маркетинг, контроль качества, организация выставок, техническая поддержка игроков и разработчиков, устранение неполадок, наладка онлайн-сервисов, борьба с пиратством. Например, компании гораздо проще «перекинуть» разработчиков сетевого сервиса с проекта для PS2 на проект для PS3, чем собирать команду с нуля. Безусловно, независимые разработчики еще довольно долго смогут выпускать прибыльные игры для PS2. Но интерес к PS3 настолько велик, что она сама рано или поздно отправит свою младшую сестру на пенсию. Чтобы поддержать PS2 на плаву, понадобятся в первую очередь усилия Sony, ведь каждый разработчик хочет «получать хорошую прибыль», а не делать хорошие игры.

Я очень хотел бы узнать, выпустит ли MC Entertainment аниме Wolf's Rain? Заранее спасибо.

Нет, MC Entertainment его не выпустит… потому что правами на издание Wolf's Rain на территории России обладает другое издательство, XL Media. Именно оно и опубликует «Волчий дождь» в России. Когда именно это случится, пока не известно, но мы обязательно будем держать вас в курсе.

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 8.495.780.88.24
- по адресу: 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:
Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам:
8-495-780-88-29 (для москвичей) **и**
8-800-200-3-999
(для регионов и абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон).
Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru

Стоимость заказа:

Страна Игр + DVD:
1740р – за 6 месяцев
3360р – за 12 месяцев

Подарки новым подписчикам
Торопитесь! Первые 30 счастливчиков получат наборы от NIVEA.

Успокаивающий гель для умывания NIVEA for Men для чувствительной кожи	Успокаивающий бальзам после бритья для чувствительной кожи NIVEA For Men	Гель для бритья для чувствительной кожи NIVEA For Men



ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ
www.interpochta.ru **Москва:** ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60
Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

подписной купон

Прошу оформить подписку на журнал Страна Игр+DVD

на ☐ месяцев
начиная с ____________________ 200_ г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)
Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*
(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________
____
дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г.
(день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:
индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом ______ корпус ______
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО ММБ
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « **Страна Игр + DVD** » с ______ 200_ г. (месяц)	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО ММБ
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « **Страна Игр + DVD** » с ______ 200_ г. (месяц)	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

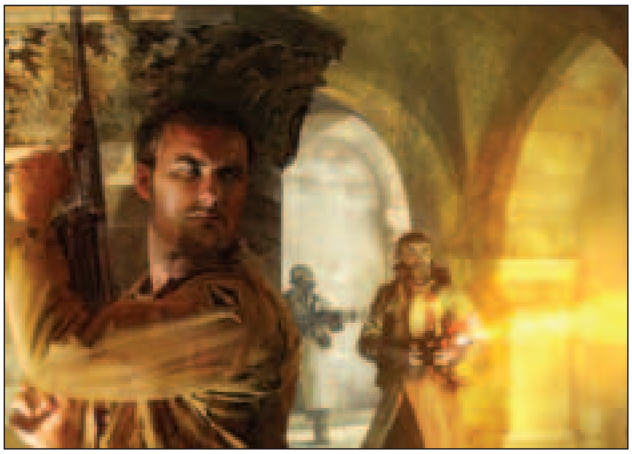
Кассир

в продаже с 16-го августа

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

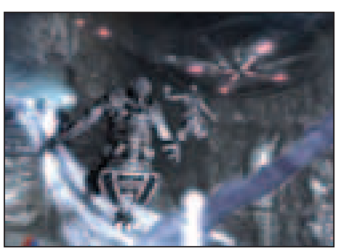
ХУДОЖНИКИ И ДИЗАЙНЕРЫ

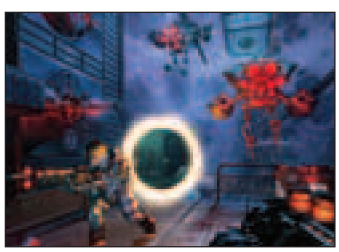
Вторая часть нашего спеца, на сей раз посвященная самым известным западным и российским игровым художникам. Возможно, вы и не знаете их имен, но с работами сталкивались наверняка.



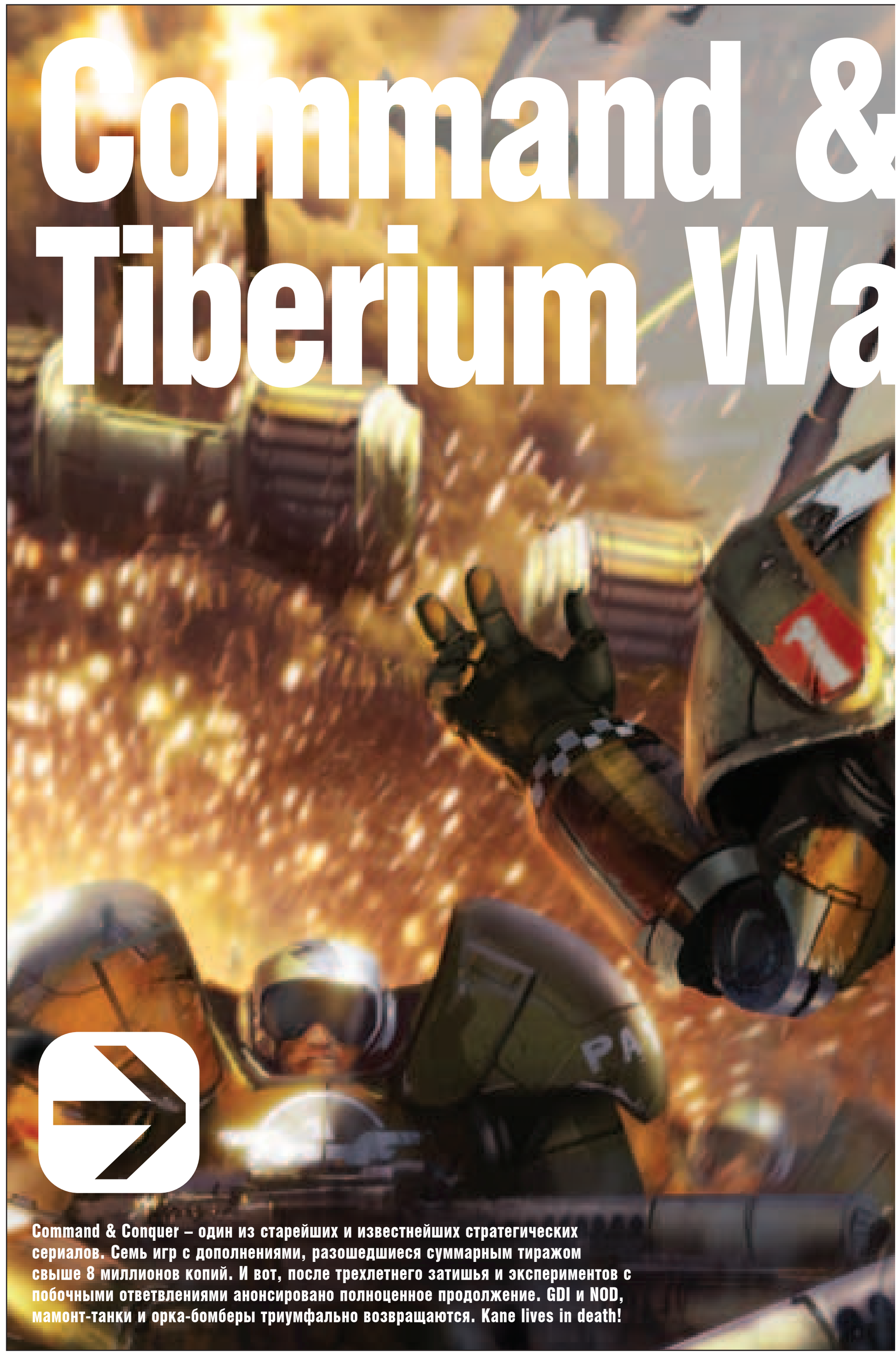
ОБЗОР PREY

Легендарная игра, которая находится в разработке не меньше Duke Nukem Forever. Правда, в отличие от него, она все же увидела свет. Понятное дело, значительно изменившись за прошедшие годы.







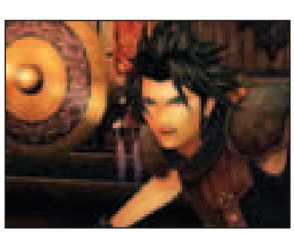


Command & Conquer – один из старейших и известнейших стратегических сериалов. Семь игр с дополнениями, разошедшиеся суммарным тиражом свыше 8 миллионов копий. И вот, после трехлетнего затишья и экспериментов с побочными ответвлениями анонсировано полноценное продолжение. GDI и NOD, мамонт-танки и орка-бомберы триумфально возвращаются. Kane lives in death!

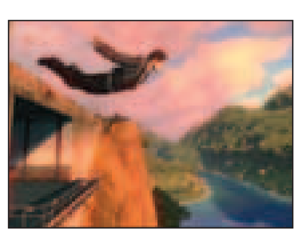
В РАЗРАБОТКЕ
RESISTANCE FALL OF MAN (PS3)



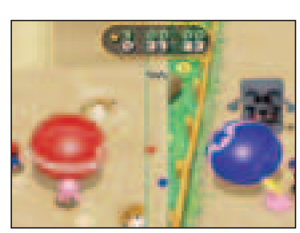
В РАЗРАБОТКЕ
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII (PSP)



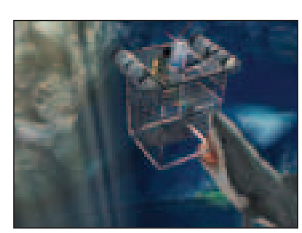
В РАЗРАБОТКЕ
JUST CAUSE (PC, PS2, XBOX, XBOX 360)



ОБЗОР
MARIO PARTY 7 (GC)



ОБЗОР
JAWS UNLEASHED (PC, PS2, XBOX)





VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA

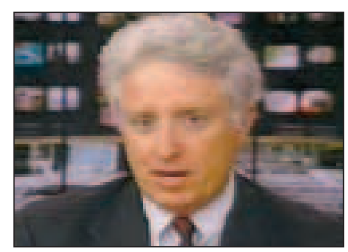
Приквел культовой RPG времен PS one стал одной из лучших игр выставки E3 2006. Что происходит с героями после смерти и за что бог Один разгневался на валькирию Сильмерию, сестру Леннет из Valkyrie Profile?



ГЛАВНЫЕ ЗЛОДЕИ ИНДУСТРИИ

Мы решили составить список людей, которых условно можно назвать «отрицательными героями» игровой индустрии. Разве могут геймеры любить, например, человека, который нещадно борется с играми во всех их проявлениях? А того, кто угробил консоль Sega Dreamcast? Мы сообщим вам все имена, явки, пароли.







ОБЗОР
PANZER ELITE ACTION



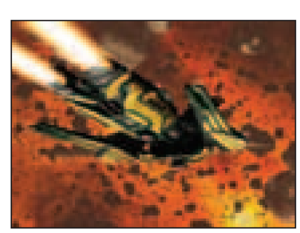
ОБЗОР
ALLIANCE: FUTURE COMBAT



ОБЗОР
JOINT TASK FORCE



ОБЗОР
DARKSTAR ONE



ДЕМО-ТЕСТ
WAR FRONT: TURNING POINT




СТРАНА
ИГР
Stainless Steel Studios
RISE & FALL
CIVILIZATIONS at WAR


THQ
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
COMPANY of HEROES
COMMAND THE COMPANY THAT
CHANGED HISTORY
AUTUMN 2006
СТРАНА
ИГР
relic
ENTERTAINMENT

СТРАНА ИГР || 15 | 216 || АВГУСТ || 2006

Heavenly Sword || Company of Heroes || God of War II || Jagged Alliance 3D || Star Fox Command || Metal Gear Solid: Portable Ops || FlatOut 2 || Shrek SuperSlam|| Rise & Fall || Barrow Hill